免责声明

邪恶のAogu 합니다 小组
3DM-SMV

杂志信息：

名称：XBOX 专辑 VOL.12 标清典藏版

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2011年11月27日

页数：224页

暂时辛苦只是为了将来的幸福。

XBOX 360

X360玩家专门志

Vol.12





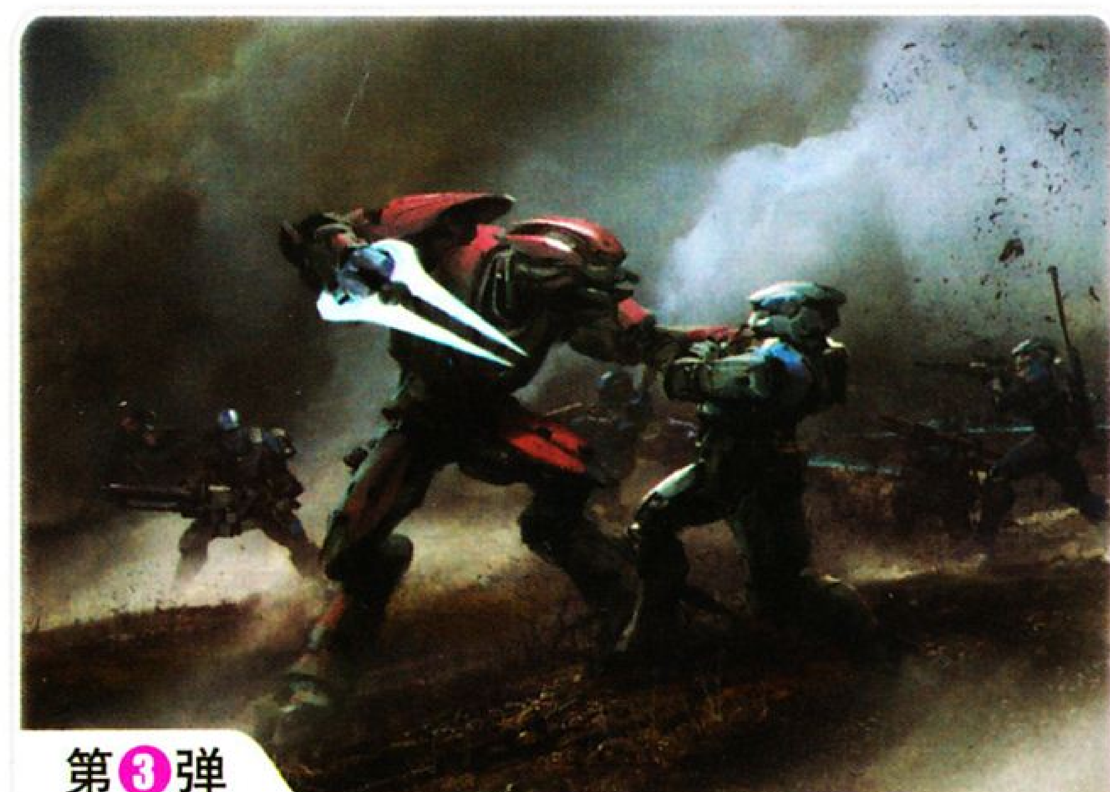
商战前哨号



第1弹 消失的手柄 Kinect技术内幕与开发秘史



第2弹 摘下光环，Bungie的独立之路



第3弹 光环 致远星 原画设定鉴赏

电子音像出版社

典藏级精华攻略集合



光环 致远星



黑手党II



丧尸围城2



荣誉勋章



恶魔城 暗影之王



九十九夜II



Xbox360专辑 Vol.12 DVD

光盘收录 游戏原声《恶魔城HD》《FIFA 11》《尼尔》《NBA 2K11》《光环 致远星》 | 实用软件 | 精选壁纸 | 高清视频

■辐射 新维加斯



XBOX360 X360玩家专门志 Vol.12

往年所说的年末游戏狂潮，一般都是指11月份，而今年的游戏狂潮来得格外早，10月上旬便已经是大作齐发。作为目前高清阵营的领路人，X360最近也是佳作不断，仅10月上旬就有《奴役》、《恶魔城　暗影之王》，10月中旬有《荣誉勋章》、《征服》、《辐射 新维加斯》，这还不算9月底才推出的《FIFA 11》、《PES 2011》、《NBA 2K11》等精彩游戏。

X360已经快要进入第6个年头，按照过去主机的寿命来推断，这正是一台主机最辉煌也是最后的时刻。但X360远未迎来它完结的那一天，如今的X360正是如日中天之时，11月就要发售的Kinect将会正式揭开下一个五年计划的盖头。我们早已在E3、TGS等展会上见识了Kinect的风采，目前看来Kinect还是有Wii的痕迹，关于它的各种猜测传闻也是层出不穷，其中不乏各种恶意的谣言。但无论如何，在今冬这个独占游戏匮乏的时间里，Kinect必定会引领X360大获全胜。

在策划本辑专门志内容的时候，最初是没有考虑要收录《恶魔城　暗影之王》和《荣誉勋章》攻略的，不过在编辑们的努力之下，这两篇攻略终于呈现在大家面前。如此一来也是为Vol.13减了负。毕竟真正的游戏狂潮在下一辑才会完全爆发出来。为了放下这两篇攻略，导致我们推翻了不少已经制作完毕的内容，例如《恶魔城HD》和《Monday Night Combat》的攻略，还有不少“成就集中赢”的内容。相信到制作下一辑专门志的时候，这种情况肯定会更加严重，不得不说这真是富人的烦恼啊！（笑）

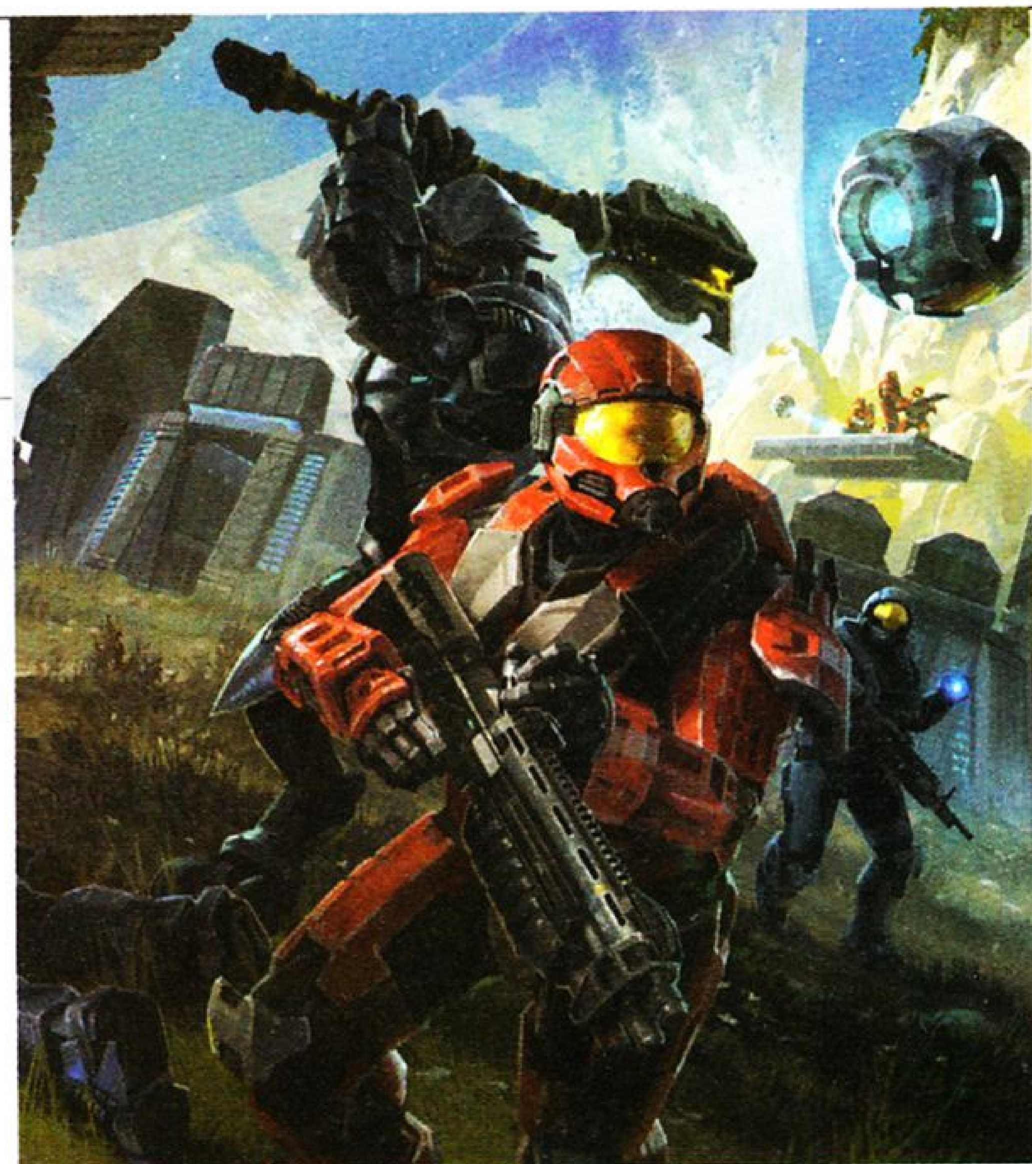
纱迦

2010.10.15



Xbox360 Special DVD Vol.12

－ 游戏原声 －
《NBA 2K11》《光环 致远星》
《恶魔城HD》
《FIFA 11》《尼尔》
X360自制系统实用软件
精选游戏壁纸大放送
TGS 2010高清游戏视频



封面用图：光环 致远星　封面设计：一刀

CONTENTS

卷首特集

摘下光环，Bungie的独立之路 002

特别策划

消失的手柄
——Kinect技术内幕与开发秘史 009
光环 致远星 原画设定鉴赏 024

成就集中赢

破坏王 036
小蜜峰 036
迷魂车 037
吃豆人 037
打空气 038
战斧 039
火枪英雄 039
电脑战机Virtual-On OT 040
兽王记 040
冲破火网 巅峰 041

劲作前瞻

新作短波 042
子弹风暴 044
疯狂境地 046
龙之世纪2 048

典藏攻略

光环 致远星 053
丧尸围城2 089
恶魔城 暗影之王 117
荣誉勋章 147
九十九夜 II 159
黑手党 II 175

实用技术

奴役 196
劳拉与光之守护者 200
FIFA 11 208

软组织

软组织 215
X360进化无极限——自制系统继续研究！ 216
讲述软饭自己的故事Vol.2 222
发售表 224

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

主　　编：胜负师
责任编辑：纱迦
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳市雅佳图印刷有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：大16开 212毫米×278毫米
版　　次：2010年10月第一版
印　　次：2010年10月第一次印刷
印　　张：14
印　　数：0001—3000册
字　　数：400千字
出版日期：2010年10月
定　　价：28元
ISBN：978-7-89476-429-4

如果您有任何意见与建议，请发email至以下邮箱
x360special@gmail.com

摘下光环，Bungie的独立之路

海盗计划

2007年10月1日，就在《光环3》发售6天后，Bungie脱离微软的消息震撼了整个业界。作为微软游戏工作室旗下的第一爱将，Bungie在X360玩家心目中是神话般的存在，“《光环》系列”对于Xbox系玩家是无可比拟的经典。而Bungie的离去却为这个培育多年的品牌蒙上了阴影。不过三年来，玩家并未感觉到Bungie的离去，与微软“和平分手”的Bungie三年来继续为微软开发了《光环3 天降神兵》和《光环 致远星》。然而随着《光环 致远星》的发售，玩家不得不接受这样一个事实——我们热爱了十年的Bungie终于到了与《光环》告别的时刻，《光环》仍然会继续，Bungie也依旧会有他们自己的新作，但二者之间可能不会再有交集。《光环》可能将不再是我们熟悉的《光环》，而Bungie也不再是我们所熟知的Bungie。

Bungie走后，微软成立的343 Industries经过了两年多的筹备，已经开始顺利进行《光环》新作的开发，最近爆出系列新作将延续士官长的故事。或许Bungie的离去不一定是件坏事，由大批业界顶尖人才组成的343 Industries将为《光环》带来全新面貌，我们将会玩到更多的《光环》。至于Bungie，一个跨越十年的超大作系列正在启动，目标是超越《光环》……

文 藤曦 编 星夜 美编 一刀

与微软分手后，掌握了自身命运的Bungie显得十分低调。《光环3》发售期间，Bungie的高级员工们都回到了办公室里，开始为未来打算。没有了微软这张保护网，Bungie要自己承受亏损与盈利，它也许会因为一些英明的决策而为自己获取更大的利润，也许会因为几次失足而被人们遗忘。

“我休息了大概两天后就转入另外一个项目，这个项目我们已进行了两年多。”Paul Bertone回忆说。他是《光环3》的首席设计师，当年是在微软收购Bungie之后才加入该公司。Bungie独立之后，经历了很长一段时间的过渡期，因为还有《光环3 天降神兵》和《光环 致远星》这两个项目在同时进行，Bungie的多数员工没有太多时间思考公司的未来，开发人员的工作状态与过去相比并没有太大变化，而在外界看来，Bungie仿佛仍是微软的工作室。

在正式独立之前数日，Bungie最后体验了一次微软制造的盛大首发仪式——从某种意义上说，《光环3》的首发就是Bungie的告别仪式。“首发当时我就在西雅图的百思买零售店，我的身边围着1000多个粉丝。”Bungie公关经理Brian Jarrard说。“那是微软历史上最盛大的首发活动，我们有多个团队的人员在欧洲和美国的6个城市同时进行首发。”

不过西雅图的《光环3》首发盛况与洛杉矶同时举办的首发活动相比就显得小巫见大巫了。Bungie的制作部主管Jonty Barnes参加了洛杉矶首发，在那里他见证了何谓游戏史上的最强首发。他回忆说：“整个城市的好几条街道都被封住了，专门用来做首发活动。无数的粉丝高唱着我们的名字。有些人甚至为这次活动排了两天的队。我走到人群里和大家见面时，一些50多岁的电视新闻记者和他们的摄像师争先恐后地跑过来，向我们问各种问题。那简直是太不可思议了，就像好莱坞电影大片的首映会一样。那是我一生中最辉煌的



《光环3》的盛大首发活动成为社会关注的现象。

一个晚上，是永生难忘的经历。我认为《光环 3》的首发是在向全世界宣布，游戏已经站到与电影一样的高度。”

《光环》三部曲的终结、游戏史上最辉煌的首发仪式……这一切为 Bungie 隶属于微软的日子划下了完美的句号。与全球最大的软件商分手是一个艰难的决定，Bungie 美术总监 Marcus Lehto 透露，离开微软是多年来众多问题积累起来之后发生的质变。

微软已经给 Bungie 足够高的自由，Bungie 被微软收购后就被安置在远离微软总部的一个独立办公楼，就连微软集团的高层都无法自由进出 Bungie 办公楼，正是因为这样，Bungie 的工作室文化才能保持那么多年而不变味儿。而且与微软旗下的其他工作室不同的是，微软允许 Bungie 自己与玩家社群进行直接交流，而不是经由微软的市场部与公关部转达玩家的声音。可以说，Bungie 虽然是微软旗下的工作室，但一直以来与微软的关系更像是第二方开发商。Jarrad 说，拥有自己的独立办公室对 Bungie 至关重要，他坦言：“微软办公区里那种压抑的气氛对我们的工作毫无益处。我坚决认为在那里肯定做不出什么好东西，如果不给我们自由，我想我们搞不好会死在那里。”

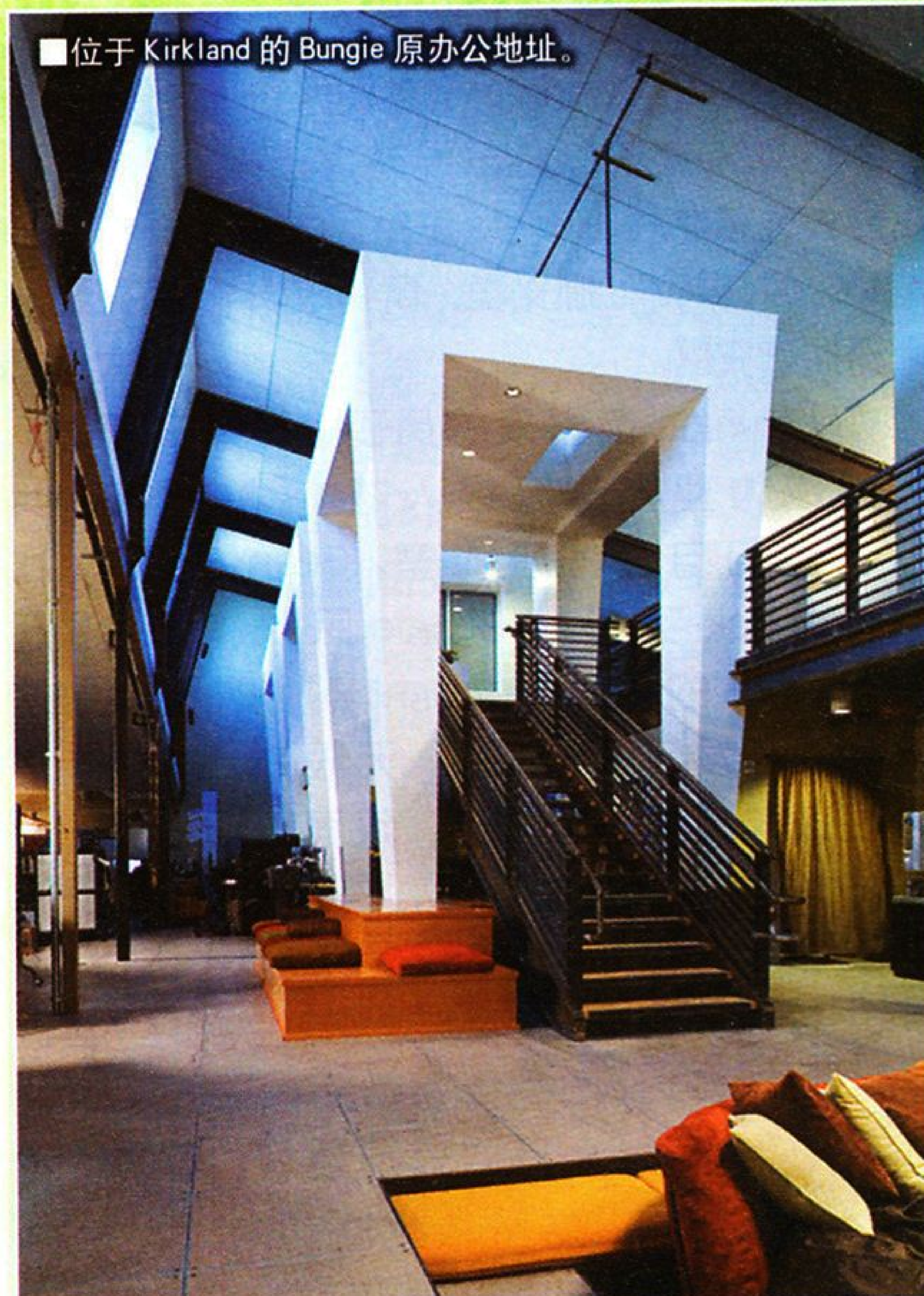
工作室文化会在很大程度上决定其产品特点，为了保证《光环》的品质，微软对 Bungie 的率性行为给予了充分的容忍。但是《光环 2》与《光环 3》开发进度的不断落后令微软高层十分不悦，X360 的全盘计划因为《光环 3》进度的推迟而进行了多次更改。于是微软的行政力量不可避免地向 Bungie 施压，双方开始出现摩擦。

Lehto 说：“大约在我们做完《光环 2》的时候，就开始与微软谈判，那时我们第一次提出了想要成为独立公司的想法。但这是一个风险很大的想法，我们知道如果处理不当，很多高级人员将会离开我们，从头开始开办一家新公司。我们称这次提案为‘海盗计划’，成为‘海盗’是一个选择，但并非我们的真正所愿，因为那可能意味着要抛弃很多杰出人才。”

与微软的激烈谈判之后，Bungie 的独立计划被暂时搁置。因为《光环 2》发售后不久，《光环 3》的项目就启动了。但是在该作的开发过程中，Bungie 的员工们一直在思考游戏发售之后该何去何从。Lehto 说：“我们希望在《光环 3》之后，我们能够在一家自己信仰所在的公司里工作——希望以那样的状态度过另一个十年。我们认为在微软不可能有那样的状态。我们得出的结论是微软仍然是一个很好的合作伙伴，但我们不愿意它当我们的母公司。”

“我们担心的主要问题是，如果继续留在微软，我们将失去很多重要员工。总有一天 Bungie 将不复存在。说到底，我们这么做的根本原因是要保持 Bungie 的完整，确保我们对未来的项目有全部的创意掌控权。”

在很长一段时期里，脱离微软的决定是被严格保守的最高机密，只有 Bungie 的几个最高层才知道。这个秘密一直守到了《光环 3》的开发后期阶段。这一方面是因为法规限制，另一方面是因为高层不希望员工们分心，让他们能专心致志地把游戏做好。而且知道的人越多，越容易把事情搞砸。回想起那段时间，Lehto 说：“那是巨大的精神煎熬，我们只能把秘密吞到肚子里。”



■位于 Kirkland 的 Bungie 原办公地址。

独立宣言



■充满悲壮色彩的《光环 致远星》为 Bungie 时代的《光环》划下完美句号。

在 Bungie 的光辉历史上，最让人难忘的时刻可能是 2007 年 8 月一个阳光明媚的上午。Bungie 租了一个电影院用来开公司会议，所有公司员工都聚集在电影院里。Lehto 说：“所有人都在那里，一个 Bungie 的大家庭，大家交头接耳，对将要发生的事疑惑不已。”

Bungie 工作室主管 Harold Ryan 走上了演讲台，他打开了做好的 PowerPoint 演讲幻灯片。幻灯片的第一页写着：“Bungie：微软的游戏工作室”，接着几个幻灯片回顾了《光环》的成功。在演讲的最后，一张令全场哗然的幻灯片出现在屏幕上，上面写着：“Bungie：一家独立的游戏工作室”。就在那一刻，所有人突然间意识到所发生的一切，整个电影院的气氛狂热了起来，现场响起一片欢呼声……

——这是让 Bungie 高层意想不到，却又感到欣慰的反应。Lehto 说：“我们本来已经对这则消息可能会导致的不良反应有所准备，我们认为一些团队成员可能会对该决定破口大骂，但是这种情况没有发生。我们也曾想过如果所有人都是那样的反应，那将会是一场灾难，但是所有人都乐坏了。那真是一个美妙的时刻。”就在那一天，每一位 Bungie 成员都签署了“Bungie 独立宣言”——这份文件描述了 Bungie 独立之后的所有目标，它开启了一个崭新的时代。

虽然 Bungie 的独立决定让很多员工大感意外，但是微软方面经历了几年的谈判，对这个结果早已有所准备。Lehto 说：“这毕竟是酝酿已久的事，我们对于与微软的关系一直都秉持着公开的态度。”

Lehto 知道与微软合作的十年时间里，Bungie 受益匪浅，如果没有微软，可能不会有今天的 Bungie，而且因为微软的管理，Bungie 更加纪律严明，成为一家更为成熟的游戏公司。但是微软的大公司制度正在成为 Bungie 自由创作的障碍，同时 Bungie 的多数开发人员也希望挑战《光环》之外的新世界。

Bungie 的作曲家 Martin O' Donnell 如此描述 Bungie 的工作室氛围：“那里是一个不分尊卑、没有官僚主义和商业色彩的地方。”美工王石开说，当他到 Bungie 面试的第一天，才知道自己穿得太正式了，那时他就知道 Bungie 就是他想要在那里工作的地方。Frank O'Connor 诙谐地说，有一次参加 GameStop 的会议，Bungie 的团队成员们被告知要穿商务休闲装，O'Connor 回答说：“我们 Bungie 没有商务休闲装。”

这种不拘礼节的轻松氛围就是 Bungie 工作室文化的一部分。当年微软收购 Bungie 后，将其安排到微软的一个办公楼，Bungie 搬进去后做的第一件事就是把所有独立办公室的墙打掉，变成一个巨大的开放式办公区，只给创始人 Alex Seropian 和 Jason Jones 留了两间办公室。英国《EDGE》杂志形容 Bungie 的员工“不拘礼节而又忠诚热情，有着严格的自我要求，对公司的成就满怀兴奋”。Bungie 还经常从粉丝中招聘员工，这也保持了员工对公司集体的忠诚。在 Bungie 的工作场所里，经常会看到“没大没小”的现象，新进员工敢于批判老前辈做出的东西。Bungie 还经常举办“Bungie 五项全能”，员工们组队拼杀《光环》、《DDR》和《摇滚乐队》。Bungie 将他们的狂热粉丝群体称为“地下军团”，他们会一

起筹资做善事或其他公益事业。卡特里娜飓风后，Bungie是立即号召玩家行动的最活跃的开发商之一。海地大地震之后，Bungie进行了"Be a Hero"赈灾T恤义卖，所有收入全部捐赠灾区。

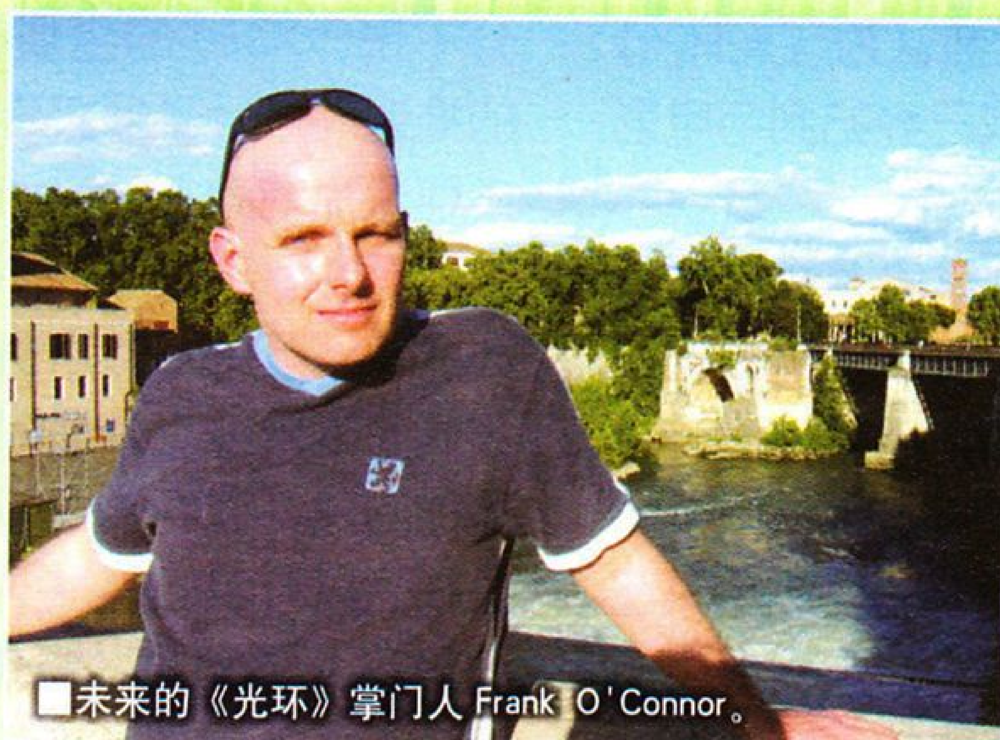
从Bungie走出来的员工，很多都成为业界的高级人才，创办了他们自己的工作室。Greg Kirkpatrick与多位Bungie职员一起创办的Double Aught帮助Bungie开发了《马拉松 无限》，不过这家公司运营不善，没有支撑多久。《僵尸斯塔布斯》的开发商Wideload Games也是来自Bungie，创办者是Bungie的创始人之一Alex Seropian，11名员工中，7名来自Bungie。其他公司还包括前Bungie高级制作人Hamilton Chu成立的Giant Bite。

《光环3》完成后，Bungie让所有员工提交新作创意。做了那么多年的《光环》，开发人员早就被憋坏了，Lehto收到的优秀新作提案数不胜数。Jarrad说，Bungie其实是一家技术型公司，所开发的绝大多数内容都是使用自己研发的技术，用的是自己的引擎。当然Bungie也有一些合作的工具供应商，比如Havok，但是公司里的每个员工都很重视自己的技术，他们认为为自己的游戏量身定做的引擎才能达到最佳效果。与《光环3》相比，《光环 致远星》面对的是相同的平台，要实现跨世代的进化，必须要重做一个新引擎。Bungie放弃了过去大部分的工作成果，为《光环 致远星》架设了全新的技术基础。游戏中的美术素材也都是重新制作的，一把突击步枪所用的多边形数量就超过了《光环3》中的整个士兵。



■Bungie美术总监Marcus Lehto。

Bungie永远无需为预算担心，


■未来的《光环》掌门人Frank O'Connor。

微软对《光环》所需的任何投资都不会犹豫，他们对Bungie惟一的要求就是加快速度。但慢工出细活是大多数顶尖开发商的共同特征，Bungie的游戏开发效率并不低，不过由于对游戏平衡性与细节非常重视，因此游戏开发过程中有很多细枝末节的修改。有人将Bungie的游戏开发手法总结为"制作、测试、测试、再测试"，在不断的测试与细节修改中，最终做出来的成品是近乎完美的艺术品。但是微软仍对《光环》的新作推出频率不满，微软认为每年一款《光环》新作是最理想的频率，这样他们就可以确保每个年末商战都有最强杀手锏对抗PS3。微软可以为Bungie增加人手，扩增项目组，以几个项目同时开工的方式增加游戏数量。而Bungie不愿意公司规模过度扩张，这样会使其公司文化产生质变，最终变成一家与微软一样的公司。实际上从《光环》一代到《致远星》，Bungie与微软之间的摩擦从未间断。当年微软担心《光环》这个名字太简单抽象，无法引起玩家关注，于是硬生生地加了一个"战斗进化"的副标题，此事令Bungie员工们大为光火，《光环》设计师Jaime Griesemer说："Bungie的所有人都讨厌这个名字。"进入X360时代后，微软为了增加与PS3对抗的资本，不断督促Bungie增加《光环》的新作数量，都未能如愿。微软只有让Ensemble工作室相继启动了《光环战争》和《光环》网游版项目，而这两个项目一个质量不尽人意，一个胎死腹中，都成为Bungie与微软关系恶化的催化剂。到《光环3》之后，Bungie终于扩张到能够两个团队同时进行新作开发的程度，《光环3 天降神兵》与《光环 致远星》同时投入制作。而在这时，Bungie与微软在"《天降神兵》究竟是资料片还是完整新作"这个问题上又产生诸多误解与纠纷。

《光环3 天降神兵》最后交出了一张让玩家与微软都满意的答卷，而由于提供了这个杀手锏为微软的2009年末商战助力，Bungie的主力团队才能从容地用3年的周期开发《光环 致远星》。这是Bungie独立之后的第一个《光环》正统续作，或许也将成为Bungie的最后一个《光环》，所有员工都以最高的热情完成他们的谢幕之作。

《光环》电影何去何从？

好几年前微软表示有意拍摄《光环》电影时，好莱坞电影公司们纷纷上门洽谈，但是因为各种原因，《光环》的电影计划不了了之。直到今年10月，随着《光环 致远星》的发售，电影版的消息再次浮出水面：有知情人士透露，梦工厂正重新努力争取该项目。《光环 致远星》首日2亿美元的销售额是电影公司再次动心的主要原因。但是此前福克斯与环球已经为该项目投入数百万美元的前期资本，结果一无所获。为何梦工厂要趟这浑水？他们如何避免重蹈前两家公司的覆辙？

作为梦工厂的创始人，斯皮尔伯格是好莱坞的头号制片人，可以吸引到最棒的剧本，同时他与游戏业界的合作已经有20多年的历史，如果能由他来担任《光环》电影版的制片人，无论是玩家还是影迷都会买账。

5年前，前哥伦比亚电影公司总裁Peter Schlessel率先得到了《光环》电影版项目，他小心翼翼地将该项目启动，试图绕过自家旗下的制片厂，通过外部制作避免以往游戏改编电影的悲剧。他让微软支付了100万美元给《惊变28天》的剧本作家Alex Garland，撰写原创的《光环》电影剧本，而当时还没有签署电影的发行商。之后不久，好莱坞知名经纪公司CAA作为该项目的代表人，派出了一批使者，他们穿成士官长的样子，带着Garland的剧本分别到6家主要电影公司。他们的开价是：1000万美元的最低授权金，外加15%的票房提成。对于微软来说，这样的合作方式可以毫无风险，当时"《光环》系列"创造的销售额已经超过6亿美元，微软相信片商们会愿意承担转嫁到他们头上的风险。然而，《光环》虽说在游戏业界无人不知，但是根据以往的历史，再有名的游戏改编成电影之后都有很大的亏损风险，所以绝大多数电影公司婉拒了微软，包括当时的梦工厂。最后只有福克斯与环球感兴趣，不过为了降低风险，他们并没有互相竞价，而是选择了两家公司共同拿下该项目，双方各支付500万美元，票房提成为10%。环球公司负责电影制作以及美国地区的发行，福克斯负责海外发行，收入平分。可惜的是，与好莱坞的很多合作项目一样，他们的合作关系只维持了一年。

问题始于彼特·杰克逊被聘为制片人。在环球主席Stacey Snider的任期里，杰克逊享有该公司有史以来最高的报酬，他拍摄的《金刚》获得了2000万美元底薪与高达20%的票房净收入提成。在2005年夏末，环球制片总裁Mary Parent看了一段6分钟的短片叫《Alive in Joburg》，制作者是当时正准备拍摄《第九区》的南非导演Neil Blomkamp。不久，她就


■彼得·杰克逊担任《光环》电影制片人的消息传出后让全球《光环》迷兴奋不已。

找到杰克逊让他指点Blomkamp拍摄《光环》。杰克逊很快答应，到2005年10月就公布了Blomkamp担任导演的消息。

2006年2月，环球电影主席Stacey Snider下台，她的继任者David Linde和Marc Shmuger同意继续给杰克逊丰厚的条件：《光环》电影版的很大一部分票房收入将会分给杰克逊。但是到2006年9月，《光环》电影版的剧本仍然没有定下来，福克斯主席Tom Rothman与Jim Gianopulos开始担心。与制作团队与环球高层们

谢幕

纽约时代广场，全球最繁华的几条街道之一，曼哈顿跃动的心脏——9月13日晚，那里属于《光环 致远星》。

百思买剧场外，粉丝们已经将时代广场围得水泄不通，他们的内心因为与《光环 致远星》的接近而燥热。阴雨连绵的天气模糊了纽约高楼群宏伟的景致，朦胧的雨雾为霓虹灯增添了一份神秘之美。广场上，黑色的雨伞形成了都市灯影中涌动的海洋。狂热的粉丝们丝毫不受天气的影响。队伍从第44号大街开始，一直环绕到第七大道，晚上七点，华灯初上，队伍的规模仍在扩大。

《光环》玩家是全世界最忠诚的游戏人群之一，他们对《光环》的爱已经升华到宗教信仰般的高度。对他们来说，《光环》就是21世纪的《星球大战》，是文化的象征。虽然在《光环 致远星》发售的半个多月前就出现了偷跑版，但这些真正的《光环》铁杆迷不愿亵渎心目中的神作，他们强压住能早日投身到致远星之战中的诱惑，耐心地等到了首发日。为表忠诚，他们像朝圣一样来到了各地的首发现场。

Lehto说，参加这样的活动，他的心情就像参加女儿婚礼的父亲，将养育多年的女儿嫁出门，那是一种幸福而又辛酸的感觉。现场接受记者访问时，Lehto眼角噙泪，他激动地说："这是我们所制作的最棒的一款游戏，我们超级兴奋，对我们创造出来的游戏超级自豪……与光环世界说再见真的很难受。"

作为Bungie告别微软、告别《光环》的终结之作，Bungie的开发人员们将多年来未实现的所有创意与所有野心都放入《致远星》，他们要确保这最后一作不再留下任何遗憾。本作执行制作人Joseph Tung说："这一刻我的心情又苦又甜，我深深爱着光环世界，放手是一件令人难过的事。但我们又对未来充满兴奋，我们的团队已经在努力地开发下一款游戏，我们已经迫不及待地想要与大家分享。"

Bungie结束了与微软的关系之后，为Activision效力的新十年开始了，2010年中，Bungie开始搬出当初微软在Kirkland为他们准备的办公楼。有人将Bungie的搬家打了一个有趣的比方：狂怒的妻子手中拿着一件带着口红印的白T恤，愤怒地将丈夫扫地出门——这比喻很生动，但并不确切。事实上无论Bungie是否继续留在微软，都将搬出他们原有的办公楼。该办公地址只能容纳150人，而Bungie的员工数量早就超过180人，有些员工差点就把办公楼里的厨房拿来当办公室了。Bungie需要更大更豪华的办公楼，以他们的实力与地位，也应该拥有行业内最好的办公环境。位于Bellevue的新办公楼是由一家电影城改造而来，Ryan Harold亲自参与了装修设计。整个办公楼占地7500多平方米，是之前的两倍。

9年前《光环》第一作发售时，Bungie的员工数量不过60人。9年内员工数量达到三倍，



■纽约时代广场的《光环 致远星》首发。

召开了集体会议之后，福克斯主席对该项目成本的不断攀升表述了内心的担忧，而福克斯与环球之间的矛盾也愈发激烈。据说当时新闻集团（福克斯母公司）CEO Peter Chernin直接打电话给微软CEO史蒂夫・鲍尔默要求将环球踢出局。

2006年10月，又到环球应该交另一笔款项的时候，Rothman与Gianopulos坚持认为应继续与杰克逊的合作，而他的制片人伙伴Fran Walsh和最初的制片人Peter Schlessel都出局了。那时环球已经为该项目的启动花了数百万美元，而且还有聘用杰克逊、Walsh和Blomkamp一年所需支付的费用。计划投资1.35亿美元的《光环》电影版面临着先期投入打水漂的危险，最后通牒的时刻到了。在金光闪闪的贝弗利山半岛酒店里，杰克逊与Schlessel的代表人被告知他们必须立即同意将最终协议定下来，否则这部电影就泡汤了。与预想的一样，三人不欢而散，临走时两人还留下一句话："如果当初就把话说清楚，就不用浪费我们一年的时间筹备这部电影了！"

当时环球电影已经为《光环》电影版投入了1200万美元，而福克斯却拒绝分摊成本，并指责环球方面糟糕的开发流程管理才是上千万美元打水漂的原因，而环球电影威胁要状告福克斯，在双方撕破脸皮的互相咒骂中，《光环》电影就此难产。

据知情人士称，福克斯与环球最后达成了庭外和解，一位由始至终跟进该项目的内部人士透露"福克斯把他们彻底操翻了"，环球独自承受了1200万美元的损失。环球公司至今余怒未消，所以此次梦工厂宣布正争取《光环》电影版时，明确表示他们将根据《光环》的小说版拍摄电影，泾渭分明地与之前根据游戏版改编的项目划清界限，否则必定会招致环球电影死咬不放。实际上，环球公司一直在等待着另一个冤大头接拍《光环》的游戏改编电影，让他们能有机会向后继者索偿其石沉大海的先期投入。梦工厂争取《光环》小说电影版背后的真正原因可能是因为环球主席Stacey Snider现在成为了梦工厂的CEO，她对《光环》仍然保持兴趣，而且经过之前的失败，她更清楚如何与微软打交道。

据报道《加勒比海盗》剧本作者Stuart Beattie曾经在2007年的好莱坞剧作家大罢工期间，根据小说版《光环 致远星的沦陷》撰写了电影剧本，并送到了微软，他完全是根据个人兴趣撰写了这个剧本，因为他本人就是一个铁杆《光环》迷，他的长期目标是拍摄三部《光环》电影（根据三部小说改编）。

然而经历了这么多年的波折，很多人认为《光环》可能永远不会被改编成电影。一位内部人士说："这完全是对时间的巨大浪费，因为微软不希望在任何其他媒体上出点小差错影响了他们的牌子。"可能只有斯皮尔伯格这样的导演能让微软完全放心，你可以想像他偶尔邀请微软的史蒂夫・鲍尔默共进晚餐，然后喃喃道："《光环》全球只卖了20亿美元啊？我还以为是什么大生意呢？要知道，我的电影全球早过85亿美元了……好吧，话说，你要加些甜点吗？"


◀2008年时传出的《光环》电影版概念图。

这对于一家创造了20多亿美元游戏系列的工作室来说，规模扩张的速度并不算太快。Jarrard说，Bungie还需要更多的员工，目前他们正在开发的新系列需要动用全部的员工。

Jarrad说，当年《光环》一代开发时，Bungie团队成员们的脑子里只有一个想法：将游戏创意实现，努力把游戏做好。当时根本没想过会有续作，当然更不可能想到《光环》会有那么惊人的发展。游戏发售后，因为销量高得吓人，续作自然而然地就展开了，甚至平常项目启动前需要经历的审核阶段也被省略了，上头的人只有两个问题："什么时候动工？"和"何时能做完？"《光环2》规划的剧情太饱满充实，以至于中途发现一款游戏根本塞不下，所以该作开发中途已经对《光环3》的发展有了基本的规划。经过了这个三部曲之后，Bungie对于围绕某个世界观展开一系列游戏的品牌运作已经很有经验。Bungie开发者们的原则是：先架构一个自己感兴趣、想要投入其中的世界观，并确保也能获得玩家的喜欢，然后再在这个世界里填充角色、故事与游戏系统。对于目前正在进行的新项目，Jarrad说至少在世界观方面，Bungie所有人都感到兴奋异常。Jarrad说："信不信由你，我们真的有一个十年的框架，有实际的开发时间表，写明了一些里程碑阶段与重要时刻，我们的故事与游戏内容将会按照这个计划逐步展开。"



■位于Bellevue的Bungie新办公楼是由一家电影城改造而来。

Bungie对于他们的"下一款游戏"不愿透露太多，这个与Activision签订了10年合同的游戏号称将比《光环》"更大更棒"。《光环 致远星》发售后，Bungie并未立刻与微软撇清关系，游戏的网络多人模式支持与DLC制作仍需Bungie帮忙。不过《光环》的未来已经郑重交托给微软自己成立的343 Industries。

玩家们担心Bungie离去后，《光环》会变成一个唯利是图的量产化游戏系列。但负责《光环》未来方向的开发主管Frank O'Connor说，玩家永远不需要为《光环》的质量担忧，他本人就是《光环》真正的铁杆迷。Frank O'Connor在加入Bungie之前曾是《Xbox官方杂志》的编辑，当时他就是"《光环》系列"最忠实的布道者。Frank说，因为对《光环》世界的极度热爱，他选择了继续追随《光环》这个品牌，而不是打造它的同事们。对于《光环》世界观的未来发展，Frank一直在研究其跨媒体发展，但绝不会牺牲《光环》品牌的品质。Frank说目前《光环》这个品牌仍处于交接状态，"最终，指挥棒将会完全交接。前方等待我们的挑战不是做得和Bungie一样好，而是比他们更好——因为Bungie绝不会满足于与上一款游戏一样好。"

《光环 致远星》首发趣闻

当地时间9月13日上午，在伦敦中区举办的《光环 致远星》首发活动别开生面，在这次活动中出现了所有游戏首发会最酷的装备——一个真实的火箭喷射包。

当日上午，英国媒体与玩家们聚集在著名的特拉法尔加广场，向宣传活动和体育比赛出租喷气飞行器的"火箭人"公司的Dan Schlund穿着斯巴达战士的服装与火箭喷射包飞上了空中，虽然飞行时间只有短短的30秒，但是足以让在场的《光环》粉丝们狂呼不已。不过他们的欢呼声谁也听不到，因为喷气包会造成140分贝的噪音，所以在场的所有人都戴上了耳塞。

微软Xbox英国分部主管Stephen McGill说："我们想不到什么更好的办法来庆祝2010年最盛大的娱乐产品首发，只有让我们的喷气包斯巴达战士飞上伦敦的地标建筑。"



新十年大计



跨度十年的宏伟发展计划让Activision充满信心地以优惠条件与Bungie签订了长期合同。Bungie过去十年只做一个游戏系列，未来十年仍然将只做另外一个游戏系列。Jarrad说，过去Bungie有好几次打算开发《光环》之外的游戏，但是每次到最后都发现《光环》没完结他们就没办法静下心来去建造另外一个世界。"所以展望未来，为了实现我们野心勃勃的计划，我们仍然会一心一意地把所有心血放在同一个游戏系列。"不过Jarrad并不排除摸索其他游戏类型的可能性。Bungie坚持的是维持一个统一的世界观，但是在这个世界观之内，可以发展很多不一样的游戏类型。Bungie已经做了10年的FPS，虽然中间也出了个《光环战争》以及中途取消的网游版，但都不是Bungie自己接手。由Activision发行的新作确定的游戏类型是"动作"，不过在美国业界的游戏分类中，FPS也属于动作的范畴，所以该作的具体类型是什么现在还无法确定，而且只要有剧情发展空间，续作变成其他类型也不无可能。

Jarrad表示，Bungie的新作将延续过去的作风，使用Bungie自己开发的新引擎，这款引擎目前已经在开发中，目前是处于"预生产阶段"的后期。《光环 致远星》发售后，Bungie的全部员工陆续投入到引擎与游戏内容的制作，项目进入到全速推进的阶段。

Bungie设计主管Joseph Staten说："我们正在规划的内容



无论在规模还是野心方面都比《光环》大得多。”率先开始进行该项目初期规划的是Bungie创始人之一的Jason Jones，他说：“完成了《致远星》之后，所有人都加入到项目中来，我们兴奋不已……我们目前正在做的是实打实的具体内容。”

由于项目的规模庞大，只有实力最强的发行商才有足够的商业实力将其捧为最强的游戏系列。Bungie可以选择的发行商其实并不多，在独立第三方中，拥有千万级游戏的发行商只有EA、Take-Two和Activision Blizzard，而这三家发行商里，只有AB的《使命召唤》能在FPS类型上超越《光环》，AB拥有FPS游戏的最强营销实力。Bungie与AB之间可以说是互相需要。美国电子娱乐设计研究会EEDAR的分析家Jesse Divinch说：“你可以成为世界上最优秀的独立开发商，但是如果没有发行商为后盾，你的游戏根本卖不掉。另一方面，对自己游戏的知识产权具有完全控制权，这是所有开发商的梦想。”

发行商为开发商提供渠道，让他们的游戏能经由其渠道走向零售店，被玩家买入手中。这个产业链里涉及了与批发商和零售商的固有合作关系、与媒体和广告公司的合作，以及无数大大小小的环节，大多数开发商无论在规模、商业网络还是资金方面都无法自行扮演发行商的角色。而由于游戏发行的门槛远远高于开发，所以为数不多的几家发行商对于多如牛毛的开发商来说，就相当于他们的衣食父母。业界的普遍合作形态是开发商必须要看发行商的脸色，开发商制作的游戏，知识产权却要归属于发行商，在收入分成方面，发行商也占了大头。但是这种行业规则并不适用于少数几家最牛的开发商，他们的游戏就是销量的保证，而且不是蝇头小利，而是动辄数亿美元的巨额利润，所以最有实力的发行商纷纷上门寻求合作，开出最优惠的条件希望夺得花魁。只有这样的开发商才能掌握自己的知识产权，获得游戏销售利润中的大头。Bungie就是这种屈指可数的顶尖开发商之一。

Staten说，由Bungie自己掌握知识产权，不仅他们自己会从中受益，玩家也会享受到Bungie更多样化的创造力。过去在微软时代，对于《光环》品牌运作的最高决策权掌握在微软手中，Bungie虽然也有很大的创作自由，但在大方向上只能服从微软，Bungie在游戏类型等方面的创新因而被扼杀。Staten说：“今后由于我们自己控制了新系列的知识产权，因而能自由发展很多不同的游戏体验。”

Bungie认为，《光环》最成功的地方在于其故事和世界观。因此对于新系列，Bungie的品牌运作也将围绕其世界观的发展与完善，为了让这个世界观有更大的影响力，跨媒体发展必不可少。Staten说：“我们不仅要制作一批游戏，我们还将放开眼界，关注所有的可能性。我们希望游戏只不过是个开始。”

Activision每年都会推出一个《使命召唤》新作，Bungie虽然希望将他们的牌子做大，但是并不打算量产化。“我们不会每年做一款游戏，我们一开始就制定了一个时间表，双方都对此达成了共识。”

在Activision宣布与Bungie合作之前不久，Infinity Ward集体叛逃事件在业界闹得沸沸扬扬。这起事件发生的根本原因之一，是因为Activision的量产化战略惹恼了IW的开发人员们。他们眼睁睁看着自己开发出来的游戏系列被Activision分给了Treyarch轮流开发，那种感觉就像自己的孩子被分走了一半的监护权。Bungie坚决捍卫“创意控制权”的主要原因之一，就是要避免这种现象。由于知识产权掌握在自己手中，Activision无权调派其他团队开发Bungie的游戏，因此IW事件不会在Bungie身上发生。Staten说：“可以坐在自己桌子旁，翻开年历，展望未来十年，规划故事如何开展，在第三年应该讲什么故事，第七年又该讲什么故事，这真是太让人兴奋了。”

AB的大嘴巴总裁Bobby Kotick在一个投资者会议中说：“Bungie是一家非常特别的公司。他们可能是最后一家高质量的独立开发商。”此言一出再次引来口水无数。Kotick的嘴皮子已经得罪了无数人，而这个言论更是将所有独立开发商一棒子打死。他还在发言中表示只有AB的实力能够帮助Bungie实现他们的目标，暗示就连微软也无法完成Bungie的宏伟蓝图。也有人说Kotick的这番话是影射从IW脱离后建立Respawn的《使命召唤》开发者们，暗示他们“并非高质量开发商”。

谢幕

玩家们担心的是Bungie离去后，《光环》新作的质量无法得到保证。保持《光环》的健康发展对微软至关重要，X360的后半阶段乃至今后的后续机种都需要《光环》，否则微软对核心玩家的凝聚力将大打折扣。在《光环 致远星》发售之前，“《光环》系列”总销量已经超过3400万套，销售额超过20亿美元。它的商业价值不止是这些看得到的收益，对玩家产生的凝聚效应有着更大的潜在价值。《光环》向来是Xbox LIVE上人气最高的游戏之一，对Xbox LIVE的发展、收费服务的开展以及保持玩家的忠诚度都有着不可替代的作用。

343 Industries总经理Bonnie Ross说：“《光环》让粉丝高度关注我们，这使其成为我们



公司最重要的娱乐资产。我们的重点目标是让《光环》在30年内依然活跃。”

游戏产业是相对年轻的朝阳产业，迄今为止，活跃30年而依然畅销的游戏品牌只有《马里奥》。在电影产业里，商业价值能被挖掘30多年的品牌也只有《星球大战》等屈指可数的几部国民级电影。《光环》总是被称为游戏产业里的《星球大战》，微软也确实在朝着将其打造成《星球大战》的方向努力。无论《光环》如何发展，最重要的前提是必须要有一个最强的开发团队。微软的目标是将343 Industries打造成微软游戏工作室（MGS）旗下的王牌团队，就像索尼的Polyphony Digital或者任天堂的情报开发本部（宫本茂率领的部门）。343 Industries成立后，微软在业界四处重金挖角，加盟的名制作人包括前Konami小岛组助理制作人Ryan Payton、《潜龙谍影4》音乐制作人户岛壮太郎、前id Soft美术总监Kenneth Scott以及他的妻子Corrinne Yu（曾是Gearbox平台技术总监）、在业界有很大影响力的《全能战车》制作人David Wu，甚至还有来自美国空军的Jonathan David Goff。343 Industries成立至今一直在不断招兵买马，虽然微软并未透露目前该工作室究竟有多少员工，但是相信规模应该早已超过Bungie。今年6月微软官方招聘网站发布了343 Industries的9个招聘职位，7月份又新增了15个职位，并暗示这些员工的工作将会是参与《光环》新作开发。

343 Industries毕竟是微软自己建立起来的工作室，不像Bungie一样能按照自己的意愿与节奏开发游戏，由其掌控《光环》之后，微软游戏工作室最高管理层对《光环》的发展有了更高的掌控权。343 Industries将努力保证《光环》新作的质量，但是量产化不可避免。微软游戏工作室副总裁Phil Spencer向IGN透露：“我们并没有明确的战略表明要每年推出一款《光环》，但我想说的是过去三年才出一个《光环》的频率可能不够快。”

Spencer认为，两款游戏之间的时间间隔太长不利于玩家的投入度，可能会造成玩家的流失。他说：“343 Industries一直在思考如何让人们与该系列保持稳固的联系，让他们更经常地从中获得乐趣。”Spencer将“《使命召唤》系列”作为一个最好的榜样，这个保持每年一作的最强FPS游戏实现了玩家与发行商的双赢，玩家乐于看到每年11月定期接受战争大片的冲击，媒体也对之保持高度评价，而Activision自然从中获得了最大的利益。但是与《使命召唤》不同的是，《光环》有剧情与角色方面的限制，不能每一作就换一个新的故事背景。所以每年一个《使命召唤》不会造成玩家的审美疲劳，但每年一个《光环》有可能会造成剧情的泛滥。

虽然《光环3》的结局给玩家留下无尽遐想，但是Bungie表示士官长的故事已经在《光环》三部曲中完美结束。在《光环 致远星》项目启动之前，Bungie的原计划是开发《光环4》，延续士官长的故事。但是这个方案没多久就被否决了，Bungie不希望破坏《光环3》留下的那种意境，不希望“FINISH THE FIGHT”的口号成为一句谎言。所以最终选取了前传故事，开发了《光环 致远星》作为自己的谢幕作。但是在343 Industries接手后，士官长的复出成为可能。毕竟这是微软进入游戏产业十几年来栽培出来的知名度最高的角色。Frank O'Connor夏季在圣地亚哥漫画展期间说：“如果我们不把故事延续下去，将会成为全世界的头号混蛋。”



▲来自香港的Corrinne Yu曾被Kotaku网站评为“过去十年游戏业界最具影响力女性”之一。

343 Industries的新作计划

先驱传奇

The Forerunner Saga

类型：小说 | 发售时间：2011年1月4日

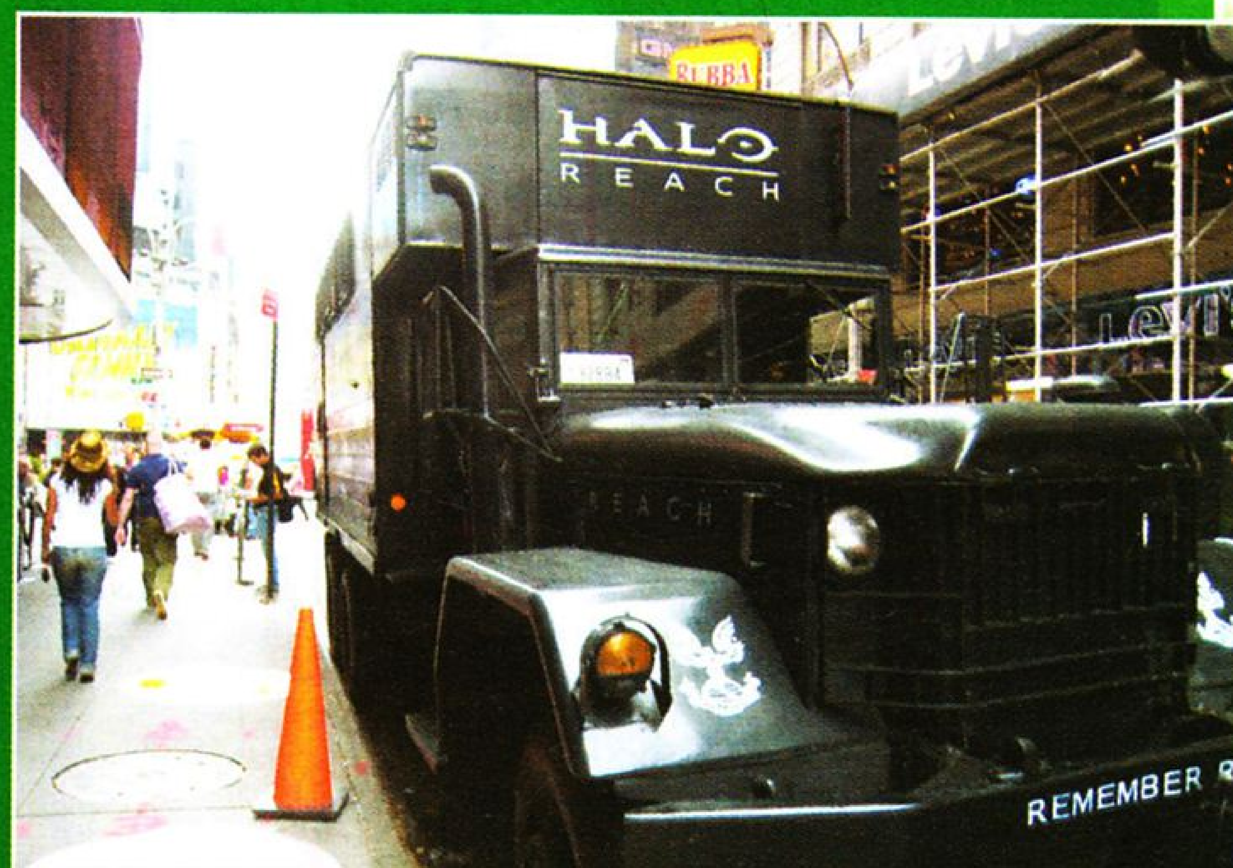
《光环》的前传小说，故事发生在人类与星盟之战的10万年前，围绕系列故事背景中经常提到的“先驱”。该书由Greg Bear执笔，Tor Books出版。该系列将以三部曲的形式推出，第一部定名为《Halo：Cryptum》。先驱被星盟视为上古之神，他们留下的科技成果散落在银河各处，而他们与人类之间的关系也一直没有得到解答。通过《先驱传奇》小说三部曲，《光环》历史上最神秘的起源将会得到解答。

The New York Times bestselling series based on the Xbox game
HALO
CRYPTUM
THE FORERUNNER SAGA
GREG BEAR
HUGO AND NEBULA AWARD-WINNING AUTHOR

《光环》新作

类型：小说
发售时间：未定

目前关于游戏版《光环》新作惟一能够确定的是已经在开发中，士官长再次露面的可能性很高。该作的先期开发工作应该是从去年就已经开始了，今年进入增加人手加快进度的阶段。由于明年秋季的X360主打大作将会是《战争机器3》，因此这款《光环》新作基本可以确定不会在明年发售，而作为后年秋季主打大作的可能性很高。



《光环 奥星的幽灵》续集

Sequel of Ghosts of Onyx

类型：小说
发售时间：未定

343 Industries与Tor Books出版社达成了一系列小说合作协议，除了《先驱传奇》外，还有畅销书作家Karen Traviss所写的一个未命名的新系列。该系列将会讲述《光环3》战争之后的时代，其中作为2006年小说版《光环 奥星的幽灵》的续集将会最先上市。

文 清国清城 编 星夜 美编 一刀

KINECT

消失的手柄
Kinect技术内幕与开发秘史

Kinect不止是一种新型游戏控制界面，
微软计划通过它
改变人们与计算机的交互方式。
但在此之前，
微软必须要把一些不可能变成可能……

Part.1 人机交互新时代

六月的一个夜晚，洛杉矶气候温和，在市中心的杰弗逊与菲格罗亚大街上，充满非洲气息的丛林鼓声已响彻夜空。宽敞的伽林中心本是南加州大学的体育场，而在这个夜里，它变成了热带丛林。76个太阳马戏团的杂技演员、舞手与演员们翻腾跳跃，他们有的扮演小丑，有的扮演原始人，他们在人群中穿梭着，把鲜花插在宾客们的头发里。

在这个盛大的夜晚，微软Xbox团队将各界名流请到了这里，特邀嘉宾包括Billy Crystal、Michael Cera、Rosario Dawson和Christina Hendricks，活动组织者让他们先穿上白色聚酯雨布做的衣服再走入体育场，里面有一个巨大的电视屏幕，旁边被设计成可移动的家庭客厅，整个客厅高悬在空中，不断变幻。演员们扮演普通家庭成员。历时一个小时的表演开始时，这些“家人”们从沙发上站起来，他们在比橄榄球比赛现场大屏幕还大的8米大投影屏幕前欢呼，现场开始沸腾起来。

扬声器里，一个庄严的声音吟诵起来：“自从上古时期以来，人类在漫长的文明旅程中有无数的重大发现。每一次的文明进化都有更多的人被冷落。然而我们的征途终于把我们带到了一个崭新的世界。”独白短暂停顿后，接着慷慨激昂地说：“历史即将被改写，这次是以人类为中心——机器将适应着人类而改变。经过了500万年的进化，人类的未来是否会以人为本?”

一头4米长的大象缓步走入会场，大象的背上驮着一个男孩，他爬上岩丘，在那里出现一个巨大的黑绿相间的Xbox标志，它把他带到了更高处。圆球状的标志中，X状的绿布突然光芒乍泄。“你好，Alex，”有一个声音叫到。“欢迎回家”。男孩被抬到直径12米的旋转金属房间里，里面有一个屏幕，他与屏幕中的avatar互动，它会复制他的每一个动作。接着他爬到了一间旋转的卧室里，家人们正在玩一款赛车游戏，他们一直玩着，即使房间上下翻转……

这就是今年E3微软展前发布会之前特别召开的Kinect发布会，堪称是E3历史上最具异域风情的一场发布会。微软数十亿美元豪赌Kinect的野心已昭示于天下。Kinect的意义不止是能即时捕捉你的身体动作，或者识别是谁在电视屏幕前游玩，或者是识别你的语音指令。它的意义在于能够将这些功能全部融为一体——这就是多年来“自然用户界面”(NUI)倡导者们梦想中的科技产品，它代表着人机交互界面的新时代。

翌日上午的E3展前发布会中。互动娱乐部高级副总裁唐 · 马特里克解释了为何Kinect将超越游戏，他站在威尔顿剧院的演讲台上激动地说：“Kinect将会以社交化的、更简易的方式让你的客厅充满活力。互动娱乐是所有娱乐的最高级形态，它应当更加开放，被更多的人接受。基于这种信念，我们消除了大家与所喜爱的娱乐之间最后的障碍。让你自己成为控制器，我们将永远改变你和你的朋友们体验游戏与娱乐的方式。”

紧接着微软演示了《Kinect运动》、《舞蹈中心》、《Kinect动物》等游戏，微软还向在场



■E3 2010展前的Kinect发布会充满神秘风情，仿佛某个宗教活动现场。

Kinect技术规格

英国游戏零售商PLAY率先曝光了Kinect的技术规格。就是在这一份规格表中，确认了Kinect只能同时捕捉“两个活跃玩家”的动作，这限制了一家人一起玩的乐趣。

不过规格表中同时提出可以“跟踪6个人的动作”。这意味着什么呢？根据微软的暗示，在全身体感操作的情况下，确实只能两人同时玩，但是也有一些像Wii一样只要手部体感模拟的游戏，这些游戏也许能够实现最多6人玩。



●感应器

颜色与纵深感应镜头
语音麦克风阵列
倾斜马达用于感应器的角度调整
全面兼容现有的X360主机

●视角

水平可视角度：57度
垂直可视角度：43度
物理倾斜范围：±27度
纵深感应范围：1.2米到3.5米

●数据流

320×240，16位纵深，30帧/秒
640×480，32位色，30帧/秒

●骨架跟踪系统

可以跟踪6人，包括2个活跃玩家
每个活跃玩家跟踪20个动作节点
可以将活跃玩家的动作与LIVE Avatar匹配

●音频系统

LIVE集会聊天与游戏中语音聊天
回声消除系统强化语音输入
多重语音识别

的记者们引见了劳拉——Kinect 的工程师之一，她和在德克萨斯州的双胞胎姐妹克莉丝汀进行了现场视频连线，她完全不需要戴耳麦，只要对着屏幕喊“Xbox 结束对话”，就断开了视频连接。另外一个工程师罗恩挥挥手就登录了，然后又挥挥手就进入了 Netflix、Facebook 和 Last.fm 等程序……

一个小时后，X360 与 Xbox LIVE 营销部主管马特 · 巴洛向记者描述了在前方等待微软的广阔商业前景。他说：“游戏是一个年产值 480 亿美元的巨大产业，挑战在于该如何继续增长。我们能够把你的客厅变成动物园，变成体育场——我们的目标客户群是那些因为内容或者因为控制器而拒绝游戏的人们。就算是把受众面扩大两倍、三倍甚至四倍——我认为都是有可能的。我们的目标是主流人群，是女性，他们也有互动的需要。”

微软的高层们一致表示，Kinect 对微软的意义绝不只是游戏。Xbox 平台总经理本 · 基尔格说：“我们相信该平台将会超越游戏机，微软的所有主要部门都在评估 Kinect。他们正在了解它对用户体验的意义。”

只能站着玩？Kinect最大缺陷大曝光



■虽然早期 Natal 的宣传影像中确实有坐着玩的片段，但是目前已经公布的游戏全部都要求玩家站着玩。

有很长一段时间，人们对于 Kinect 最担忧的是动作感应延迟现象，但是到了今年 TGS 展，最新版本的试玩向公众开放时，延迟现象已经得到了很好的控制，Kinect 的动作捕捉功能似乎已经十分完美了。不过业内人士更担心的是另外一个层面。

早在 E3 展之前，就有业内传闻说，Kinect 只在玩家站立时才能发挥作用，如果坐在沙发上，它的动作捕捉功能就不管用了。从 E3 到 TGS，所有试玩 DEMO 都是站着进行操作的，确实没有任何可以坐着玩的 DEMO。难道微软所倡导的体感化未来就只能让用户干站在电视机前面？

在微软官方网站的问答板块中有这么一个问题：“有没有能够坐在沙发上进行的游戏或娱乐体验？”微软的官方回答是：“当然有。我们提供的游戏与娱乐体验坐着看与站在沙发前玩是一样有趣的。如果你想要在 X360 上享受电影、音乐和 ESPN，就可以舒服地坐在沙发上自由控制。”

不知道是由于什么原因。这段问答后来被微软删掉了。实际上，微软的回答不仅无法令人释然，反而似乎间接确认了 Kinect 的游戏只能“站在沙发前玩”，或者“坐着看”，只有“电影、音乐和 ESPN”等非游戏内容才能坐在沙发上进行控制。

据一位参与 Kinect 游戏开发的第三方开发商的制作人员透露，微软早已建议开发商不要开发需要玩家坐下来玩的游戏。这就是迄今为止 Kinect 的所有演示游戏都是站着玩的真正原因。被问到 Kinect 能不能坐着玩时，《Kinect 动物》的制作人 David Braben 耸了耸肩，他只是用猜测的语气说：“有些游戏可能可以”。

你可能会下意识地认为赛车游戏肯定可以坐着玩，毕竟在过去好像还没有过站着玩的赛车游戏。但是《极限竞速 4》的开发团队之前制作的一个演示 DEMO 也是站着玩的。这个 DEMO 侦测的是转动方向盘的动作，转动肩膀可以在舱内视点下稍微移动镜头。整个操作过程不需要下半身，但是仍然要站着玩。当记者问 Turn 10 的工作人员本作能否坐着玩，得到的回答是“不能”，理由是“这是为站着玩而优化的”。

根据 Kinect 的工作原理可以发现，Kinect 要将站在镜头前的玩家进行三维空间的图像捕捉，然后转化为立体骨架，再与预设的 Avatar 形象匹配。而如果玩家是坐在沙发上，可能会导致系统难以确定玩家的骨架模型。玩家坐下来后，弯曲的膝盖会让 Kinect“大惑不解”，因为在这种情况下，下半身的关节点与上半身就不在同一个平面上（下半身在前，上半身在后）。

在《极限竞速 4》的驾驶舱内视点演示中，玩家同样是站着操作，以转动身体的方式移动镜头。也就是说，当你打开车门，进入法拉利的驾驶舱里，其实相当于是站在车里。

“可以坐着控制电影等娱乐内容”，这是微软确定的事实，但是在早前的内部演示中，就连电影播放操作也要站着。微软工作人员的官方说法是：“坐着操作是我们仍然在校准的功能。”另外一个微软工作人员说，播放电影只要用语音控制就可以了，现阶段坐在沙发上语音控制也不会受到影响。

微软说，Kinect 是可以通过软件更新不断进化的，那么“坐着操作”这么一个重要技术问题究竟能否通过软件的进化而得到解决呢？微软的工作人员坦言，当玩家坐在椅子或沙发上，动作侦测就会变得异常复杂，人们坐的姿势变化万千，各种角度都有可能，其变化之多远远超过站立时。

可以说，能否顺利解决“坐着玩”的问题是目前 Kinect 团队面对的最大难题，也是一个不管多难都要迎头而上，努力解决的问题。毕竟从 FC 时代直到现在，我们已经坐着玩了几十年的游戏。就算是 Wii 的绝大多数游戏，也是坐着玩的。无论体感游戏多好玩，如果只能站着玩，估计用不了半小时，多数玩家都会吃不消。

好在，随着 Kinect 发售日的临近，解决“坐着玩”的问题已经初见曙光。10 月中旬，Blitz Games 工作室参与 Kinect 游戏开发的工作人员透露，在最近的一次软件更新中，Kinect 已经能够更好地侦测坐在沙发上的玩家。该公司首席技术官 Andrew Oliver 表示，之前 Kinect 是以脊椎下部作为玩家骨架的基础节点，如果该部位无法很好地捕捉，整个身体的骨架模型就无法成立。坐在沙发上时，由于臀部下陷，脊椎下部可能会被沙发边缘或者自己的双腿挡住，导致 Kinect 无法侦测到。而在软件更新后，则是将脖子的底部作为人体骨架基础节点，所以就算一些身体部位被挡住，上半身的骨架模型仍然可以成立，玩家的上半身动作侦测就可以顺利进行。当然，这次软件更新还无法完全解决坐着玩存在的很多问题，但是已经证明了这个重大缺陷确实是可以通过软件更新逐步解决的。



■微软的官方说法是在 Kinect 首发时，坐着进行电影播放操作是肯定没问题的。

Part.2 从北京到以色列

在2007年中，唐 · 马特里克接替了辞职的彼得 · 摩尔，成为微软互动娱乐部的新副总裁。上台后，马特里克做的第一件事就是提出X360应该有新的方向。Xbox LIVE部门副总裁马克 · 怀登在一次战略会议中说："必须在我们的互动方式上有根本性地转变！"当时怀登与其他高级行政人员们都不知道应该如何进行互动性的改变，也不知道这对于硬件而言意味着什么。不过他们草拟了一份功能列表，列出了希望拥有的主要功能：动作捕捉型控制、面部识别、语音识别与向下兼容。

问题不再像过去那样聚焦于画面进化。但任务同样艰巨。要找到一个能将客厅识别并转化为3D的摄像头很容易，但是要把4000多万X360用户的手舞足蹈和欢声笑语转化为编码，并且要确保稳定可靠，那就是一个巨大的挑战了。为了攻克这一难题，硬件需要有一个聪明的软件的"大脑"。根据开发团队计算，在任何时刻都有1023个决定性的空间与听觉上的变量需要计算，这颗软件大脑必须能随时进行这种运算，速度快到让人感觉不到画面上的延迟。

幸运的是，解决问题的各种要素都已经零零碎碎地具备了。微软的北京研究部在面部识别技术上拥有丰富的技术积累与经验。雷蒙德总部的语音识别软件非常成熟，最近刚刚随着Windows 7和福特福克斯而发布了新版本。这些技术开发至今都已经有数十年了。雷蒙德的硬件工程师正忙着设计特殊的陀螺仪与加速感应器，准备将其应用于新型控制器，以应对未来的业界潮流变换。但这些技术仍然要进行广泛的测试与研究，而且谁也说不好到底会不会有整个行业范围的潮流变换，更说不好会不会从中盈利。

进入2008年，马特里克坚定了X360转型与扩张受众群的决心，让用户能够以更加社会化的方式体验游戏与娱乐。他的队伍能否将纵深感应器、多阵列麦克风与RGB摄像头变成一种新型消费者体验？这款新硬件需要以每秒30帧的速度侦测玩家的动作，明白玩家的动作含义，并将其与语音识别结合——所有的一切都是为了改善游戏体验。

"我们面临的挑战是要摆脱障碍。我们要想尽一切办法甩掉手柄。"

亚历克斯 · 基普曼（Alex Kipman）接下了将马特里克的构想付诸实践的任务。这个31岁的男子说起话来快得像一挺机关枪，总是用各种夸张的手势表明自己的观点。基普曼来自巴西东部港市纳塔尔，自从2001年加入微软以来，他已经注册了16项专利。现在，作为X360重点新项目的孵化员，他要给自己的新任务取一个代号，他自然而然地想到了家乡，所以有了Project Natal这个名字。

基普曼穿着牛仔裤和褐色的T恤介绍了他的孵化之旅。在雷蒙德的一间会议室中，他说他的第一个任务是研究模糊技术领域的机器学习论：即训练计算机猜测你要做的下一个动作。

当时基普曼的队伍只有15人，他们被选中的原因是他们与微软的大多数工程师不同，拥有非传统的技能背景。基普曼说："我的队伍里有美术师、音乐家、画家、研究者、工程师，还有好莱坞来的《黑客帝国》CG顾问。我们的想法是多样化的队伍构成才能产生创新力量。"据基普曼所说，该团队的初期任务是"败得快一些"，同时"把自己当糊涂虫"。基普曼说："项目孵化本来就是一种糊涂事儿，如果我们不糊涂，就不会无畏无惧地将自己拼命往前推。"简而言之，Natal团队知道初期要做的事就是异想天开尝试各种各样的创新，"败得更快"才能更快得出最终的最佳方案。

语音识别技术有微软多年技术创新的底子，所以最容易搞定。而要识别玩家的脸部与动作就要难得多，能做到身分识别就很不错了，面部识别实在太难。增加身体动作捕捉和语音识别后，综合作用的结果可以更好地识别玩家的身分，但是这样就要计算1023种可能性。基普曼知道这



■ Alex Kipman

Kinect游戏软件大阅兵

从Kinect刚公布时，微软就一直在强调Kinect技术含量最高的地方不是硬件，而是为硬件提供支持的软件。这里所说的软件，是Kinect的底层软件技术。将Kinect买回来后，需要先进行软件安装，至少要有190MB的空间。通过Kinect的系统软件，就可以通过语音指令和手势控制X360的界面。通过语音与面部识别可以自动鉴定用户的身分。另外，系统也自带了Video Kinect程序，使用Kinect与MSN上的好友进行语音和视频聊天。该程序可使用Kinect的跟踪功能，以及Kinect摄像头的轴承马达，调整摄像头的角度，让玩家在移动的时候仍然能处于画面中最合适的位置。配套的游戏软件方面，共宣布了15款首发游戏，除了Kinect专用游戏外，也有对应Kinect功能的其他游戏。

Kinect首发游戏检阅

劲速滑板

Adrenaling Misfits

发行商 Konami

本作是一款标准的高山速降型极限运动游戏，与以往的滑雪游戏不同之处自然就是全身体感操作。在游戏中，玩家将会沿着河流或者冰雪覆盖的山脉从高处高速滑下，收录的游戏模式包括旗帜障碍滑雪、直接竞速和跳远模式。你可以线下与一名好友比



赛，但并不支持在线比赛。

游戏过程中，玩家要像踩在滑雪板上一样侧身对着电视，身体向屏幕倾斜就是加速，上半身向前俯或者后仰分别对应的是右转和左转。遇到前方有悬崖或斜坡只要跳跃即可，高空跳跃时，伸开双手可以短暂滑翔，还可以挥手做出空翻动作。降落的时候后做出正确的蹲伏动作才能顺利着陆。作为一款面向家庭开发的游戏，本作的参赛选手们都是古怪的卡通角色，赛道也充满卡通感。

舞蹈中心

Dance Central

发行商 MTV Games

由《摇滚乐队》开发商Harmonix开发的这款跳舞游戏是Kinect最值得



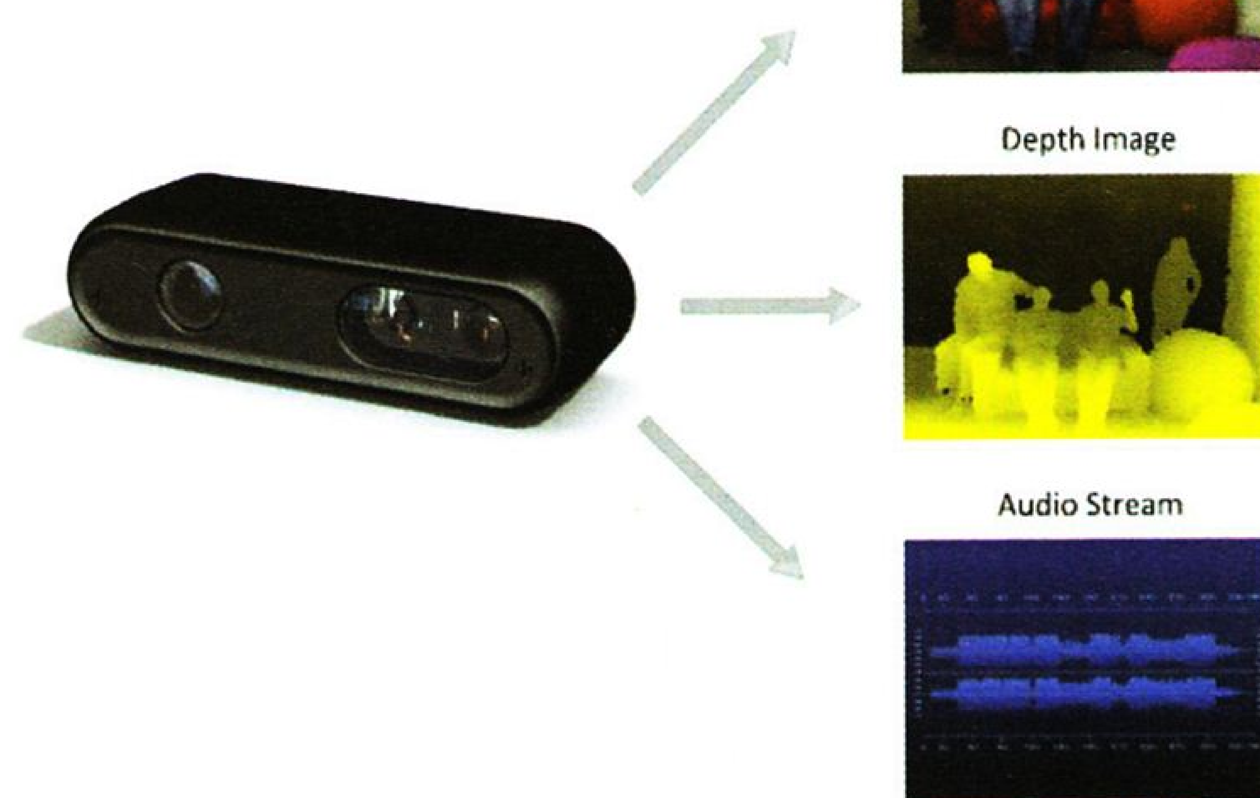
绝对超出了标准编程能力可以应付的范围，“我知道这辈子也不可能把全世界无数最优秀的程序员调到一间房子里一起解决这些问题”。所以他要寻找新的方法。

PrimeSense 公司创始人塔米尔·博莱纳（Tamir Berliner）在以色列国防军期间认识了三个志同道合的伙伴，他们成为了 PrimeSense 的联合创始人。29 岁的博莱纳说：“在以色列军队服役的好处是年纪很小时就受到训练，而且他们会给你安排看起来无法解决的任务。你必须从创新的角度来思考。所以我们在 PrimeSense 碰上‘不可解决’的问题时从来不会被吓倒。”

PrimeSense 于 2005 年 5 月创办于特拉维夫，员工数量 130 人，最近他们在亚洲连开了五个办事处。他们要解决的问题是利用纵深感应器将移动的人转化到电脑中。几个创始人都是玩家，他们感觉电脑游戏正变得越来越无聊，他们希望游戏能令人更为身临其境，能够自己在游戏里投掷火球。这需要有全身体感操作。

博莱纳的办公桌上放着 PrimeSense 的第一款产品：那是一个白色的塑料盒子，大约 30 厘米长、10 厘米宽，包含一个 RGB 摄像头、一个红外感应器和一个光源。该产品在 2006 年 3 月首次对外展出。两个月后，PrimeSense 带着升级版参加了洛杉矶的 E3 展。当基普曼看到该技术时，立刻感到心跳加速。博莱纳说：“他对它了如指掌，知道能用这种技术做些什么。他是一个梦想家。”

Xbox 团队决定与 PrimeSense 秘密签约，为 Kinect 提供纵深感应器芯片和参考设计。（微软要求以色列的另外一家公司 3DV Systems 提供 3D 数字摄像头）接下来需要做的是将摄像头感应器缩小并缩减成本。X360 硬件部自然用户界面(NUI)负责人拉古·摩西(Raghu Murthi）说：“应该让硬件在用户面前消失，这样消费者进行互动的时候才不会感觉到它的存在。”



■ PrimeSense 的动作感应摄像头。

Part.3 九大奇迹

2008 年初，Kudo Tsunoda 从 EA 跳槽到微软游戏工作室，负责《战争机器 2》的运作。某个下午，Tsunoda 与他的雷蒙德新同事们见面，基普曼因为一个事先约定的会议而急匆匆地赶来，他带着使用 PrimeSense 的摄像头感应器技术所做的新硬件。Tsunoda 一向不喜欢传统的办公室格局，他在自己的办公室外靠近电梯的地方挂起了一个帘子，形成了一条临时的走廊。这块帘布就成为演示新摄像头技术的背景墙——当时演示的技术还比较原始，能显示摄像头前方空间的 3D 视点，没有声音，没有 RGB 图像，但 Tsunoda 已经被这种技术给惊呆了。

Tsunoda 回忆说：“大家一下就炸开锅了，惊呼‘哇，我们可以用这玩意儿作出 100 种东西’。创意上，它简直太令人兴奋了。”Tsunoda 与基普曼一拍即合，会议足足开了四个小时。

Tsunoda 对于“不需要手柄”这个概念极为痴迷，他说：“我是看着《星际迷航》的全息甲板长大的，那种技术能让你获得完全融入其中的体验——我们将此视为朝着那个方向迈出的第一步。”

走出会议室后，兴奋稍有退散，Tsunoda 发现了现实的阻力。他突然想到目前的这种技术虽然可以追踪玩家的手脚动作，但是无法侦测动作速度和过快的动作变化。他还知道要添加个麦克风实现语音识别，再加上 RGB 摄像头，让玩家清楚地看到画面中的自己。

与基普曼一样，Tsunoda 也有自己的一个项目孵化团队，他带领这个团队以神奇的速度迅速设计了 70 多种围绕全身体感的游戏体验。在这些创新尝试中很快就有“超酷玩意儿”诞生。基普曼的团队制作了一个网格骨架的简单模型，他能随着玩家的移动做出相同的动作，Tsunoda 的团队又一次惊呆了。“这个超级给力的骨架会让人坐在那里玩到天昏地暗。”Tsunoda 说。不过要识别玩家身分仍然存在着相当大的障碍。“大家都是在不断变化的——我过去就有超长的胡子。体重也会变化。系统设置里面没有预备这种情况。”Tsunoda 说。而在环境噪音较大的情况下，语音识别也会存在问题。

但是如果这些问题能够统统解决，Tsunoda 看到的是促进社交的巨大好处。“多数技术都是面对不同的人群。在晚宴聚会中，可能有 10 个人在玩他们的手机。我非常专注于以创新的方式，用技术将人们聚在一起——拥有更有意义的人与人之间的互动，没有技术隔阂。”

Tsunoda 成长于纽约市郊，今年 36 岁。他

关注的首发游戏之一，目前正被 MTV Games 视为日益疲软的音乐游戏业务的重要突破口。本作将会有 600 多种舞蹈动作，超过 90 种舞蹈。

游戏画面中不断有标准舞步的图标出现，按照屏幕中间的领舞者和图标所示跳舞即可，图标会在实际动作开始的几秒前出现，让玩家有时间思考应该怎么跳。游戏会评估你的动作准确度。初级难度的舞步非常简单，任何菜鸟都能立刻掌握。随着难度的提高，舞步也会越来越复杂，好在游戏中还为初学者准备了“动作拆解”模式，能够一步一步地教会菜鸟们学会高级舞步。在每一首歌曲进行的过程中，会有“自由式”阶段，玩家可以自由发挥。在对战模式中是在一首歌曲的进行过程中，两个玩家轮流上阵。

跳舞大师

DanceMasters

发行商 Konami

作为跳舞游戏祖师级厂商的 Konami 当然不会错过 Kinect 这种最适合跳舞游戏的装置。为 Kinect 首发准备的《跳舞大师》是由“《DDR》系列”的原班人马制作，收录了 30 多首曲目，有嘻哈、R&B、舞曲等类型，今后也会通过 DLC 的方式提供新曲目。



在这款游戏中可以看到 Kinect 将玩家的形象从背景中提取出来的神奇功能。玩家的形象将会出现在画面中，变成游戏中的伴舞者，在画面正中间的领舞者的带领下跳舞。游戏过程中当然是模仿领舞者的舞步，一些比较重要的舞步会提前出现绿色的剪影，让玩家有时间提前准备，当剪影飘向领舞者时，就是玩家要模仿出该舞步的时候，其实原理有点像《吉他英雄》中不断向下移动的各色按钮。画面中有时候还会出现橙色的轨迹，玩家的手臂要按照轨迹提示的曲线划动。此外还有需要你的双手触碰的蓝色波纹，以及需要脚部踩踏的地面上的绿色脉冲。虽然说起来简单，但是如果你没有舞蹈基础，要准确模仿领舞者的舞步还是相当困难的，要多玩几次将舞步记住才能有较为出色的表现。

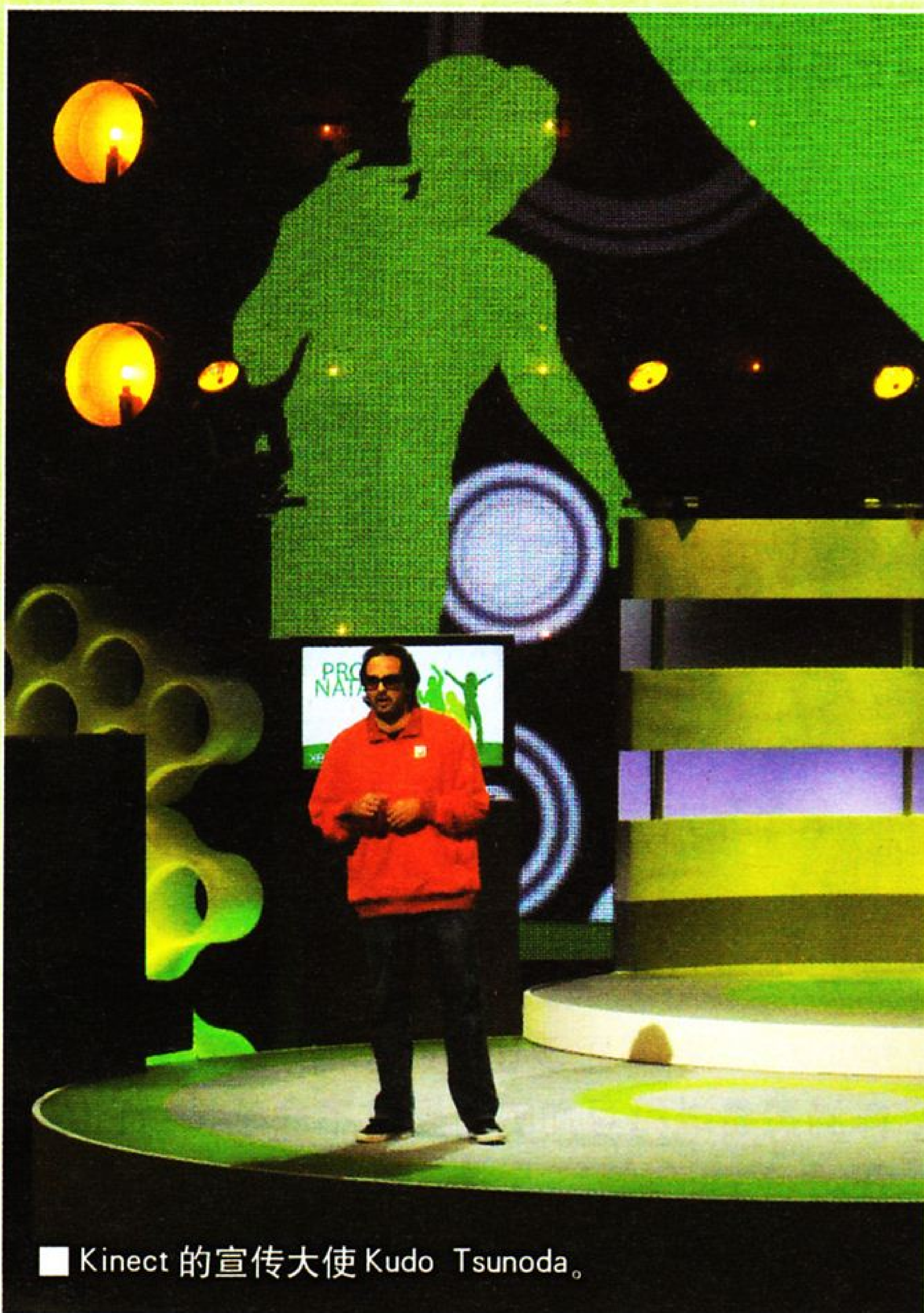
十项运动 自由

Deca Sports Freedom

发行商 Hudson

在 Wii 上大卖 200 多万套的《十项运动》将会通过 Kinect 全面升级。游戏中仍然是收录了 10 种体育运动，虽然看起来和 Kinect 的其他体育游戏没什么不同，但是有一个特殊之处使




■Kinect的宣传大使Kudo Tsunoda。

记得小时候那种与天地为伴，周围的一切都能变成游戏的时光，但很多游戏都已不复存在了。"我记得只要走进公园，脑子里就会冒出各种各样的游戏，周围的一切都会变成游戏道具——比如森林里的战略游戏、体育游戏。这给现在的我以很大的启示。"

未来的Kinect会是怎样？"一个超级有趣的地方在于，你可以用非常有趣的方式与电脑中的角色互动。人体识别技术让我们能实现这种构想——比如《Kinect动物》，动物跟我一起玩的时候反应就与其他任何人都不一样，真是超酷。还有语音，我们对语音识别已经非常了解了，但还是有很多语调和身体语音方面需要摸索的地方。"

Tsunoda对另外一个技术方案也非常兴奋，它可以让用户"拿着一个相当复杂的实体物件，把它拿到感应器前面，这样就可以在虚拟世界中用该道具来玩。"Tsunoda说："这就是真正的全息甲板了，我们已经公布了吗？我以为要2012年呢……"

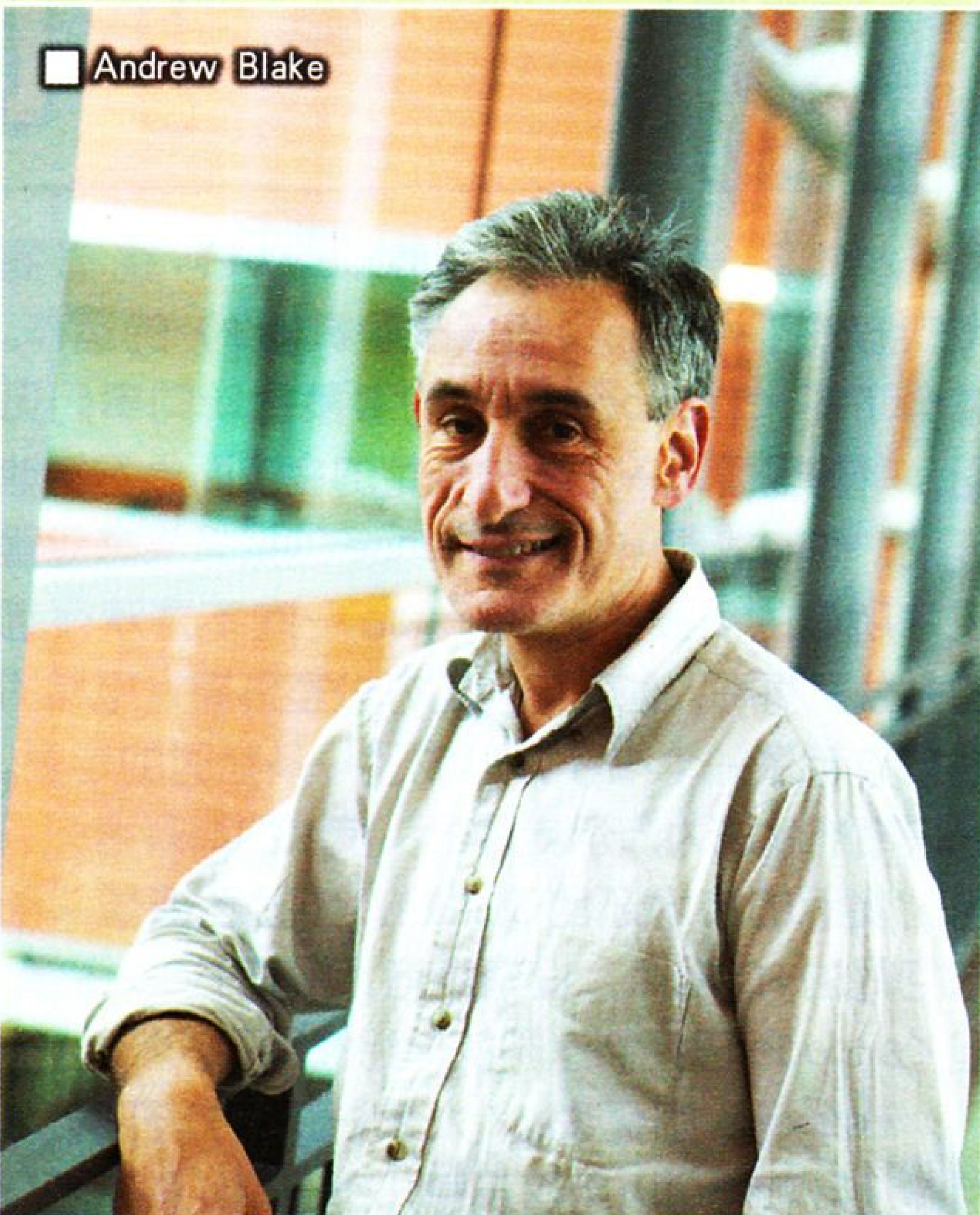
基普曼、Tsunoda与他们的团队朝着最终期限努力工作：微软高层们的会议在2008年8月18日召开。该项目是被砍掉还是被开绿灯放行就在此一举。

基普曼回忆说，会议召开时，他们带来的是一部用透明胶带粘起来的一组感应器。开发团队没有向高级行政人员们讲解任何技术方面的细节，没有说明他们在背后做了哪些工作。他说："需要你们做的只是亲身体验。我们不会告诉你这玩意儿是怎么运作的。走到它面前玩一下。它就是一部车，开动吧！"

当技术演示开始时，马克·怀登看着会议的氛围立刻活跃了起来，他说："所有人都开怀大笑。那种发自肺腑的反应有着无可匹敌的力量。"

基普曼获得了高层的点头认可，但问题依然存在。怀登马上就发现了两个问题。"首先，前方的道路会非常艰难。我们讨论过，要出现九大奇迹才能成功。不过当时我们说'好吧，我们已经创造了8个奇迹'。我想到的第二点是，它并非游戏控制器，它的用途将远不止于此。"

Part.4 会学习的机器


■Andrew Blake

在微软研究员的剑桥园区深处，安德鲁·布雷克（Andrew Blake）有自己的一间独立办公室，办公室的窗台上有32个黑色方块，整齐码放成金字塔的形状。每一个方块代表着一个为微软创造专利而获得的奖励，从"凝视操控"到"补丁式视频超解像"——这些都是布雷克教授攻克的学术难题。

布雷克教授今年54岁，1999年加入微软，他是全球计算机视觉技术最权威的专家之一，他的研究成果被广泛应用于各种领域，从"心跳跟踪医学成像技术"，到Office 2010中照片编辑的"智能擦除"背景消除工具。他的很多技术突破使用了数理物理学，通过概率计算确定某个特定像素是属于心脏还是属于肾脏，或者帮你消除旅游照片中的某个不想看到的地方。但是这跟追踪人体动作有何关联？

30年来，布雷克帮助设计了激光测距仪，通过观察地面就能跟踪军用直升机。他还帮助农学院准确追踪定位农田上卷心菜的位置，实现更精确的自动喷雾。而相比之下，即时追踪人体动作并转化到屏幕中要困难得多。不过在2001年，布雷克与微软的研究员Kentaro Toyama一起发表了一篇学术论文，提出了一种跟踪移动物件的新方法。

这篇论文的名字叫"度量空间中的概率追踪"，提出了以概率的方法追踪芭蕾舞蹈演员的动作。概

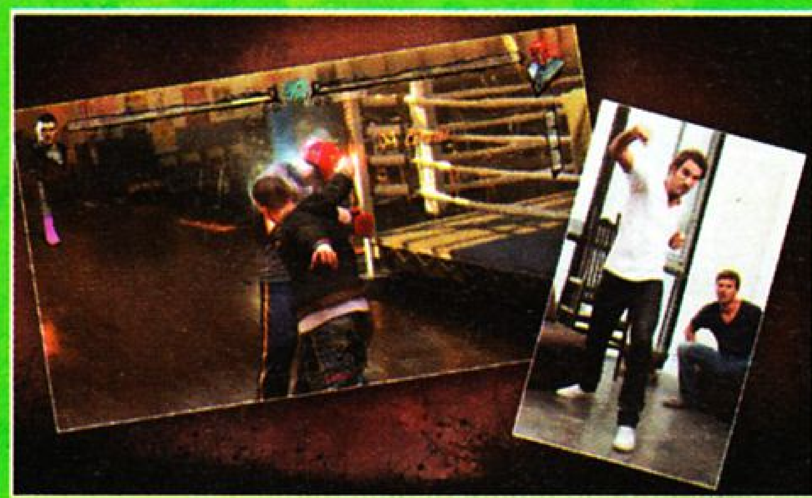
其很值得我们去尝试——它是首款提供了FPS式游戏方式的Kinect游戏。

在这款彩弹射击游戏中，玩家通过前后左右移动来控制画面中的人物移动，晃动手柄就可以射击。由于使用Kinect瞄准不便，因此游戏会自动锁定敌人。可惜的是，可能是因为Hudson对Kinect的技术环境还不够熟悉，人物移动的速度又慢又笨拙，如果今后能不断改良，这种移动与射击方式不失为FPS游戏的一个很好的解决方案。

斗士 蛮力释放
Fighters Uncaged

发行商 Ubisoft

鉴于Kinect的首发游戏几乎全是休闲家庭向游戏，AMA工作室决定为玩家开发一款较为传统的搏击游戏。游戏中当然是让玩家模仿各种出拳动作，而连续技则是以QTE的方式进行，让玩家在准确的时间根据画面提示模仿出各种动作，就可以发动强力的连续技。闪躲与防守对方的攻击也是按照画面中的动作提示。可惜本作不支持对战，无论是线下还是线上都无法与真人对抗。而且从目前的DEMO来看，本作的动作感应并不精确，最简单的退敌方略是对着屏幕一阵乱拳，而AI奇低的敌人甚少还击，任由玩家穷追猛打。惟一值得肯定的是，本作



可以识别的动作种类很多，从直拳到勾拳到扫堂腿，甚至还可以做出一脚旋转飞踢的动作（在家中玩时还是少用这种危险招式为妙……）可惜的是严重的动作延迟使得这些花哨的动作变成了中看不中用的摆设。

Kinect大冒险
Kinect Adventures

发行商 微软

Kinect首发阵容中最受关注的重点大作之一，是与Kinect硬件同捆的游戏。本作收录了20种游戏，在拉力球游戏中，球不断向玩家飞过来，玩家要对着球猛击，打到走廊尽头的目标。随着游戏的进行，飞过来的球越来越多，速度也变得更快，玩家要四肢并用手舞足蹈，节奏相当狂热。在"River Rush"游戏中，两个玩家站在



皮划艇上，共同收集河流前方漂浮在空中的A标记。通过左右倾斜控制皮划艇左右移动，前方有障碍物时可以跳跃飞起。"Reflex Ridge"使用分屏的方式进行，要在奔跑的过程中躲避障碍物，以跳跃、倾斜、蹲伏等方式躲避，原地跳跃可以让脚下的移动平台移动的速度更快。在"20000 Leaks"中，你的Avatar站在水底的玻璃方块中，有鱼游过时，就会在玻璃上撞出裂缝，要用你的手和脚将玻璃上的裂缝塞住。

括的说是指定每一帧与下一帧相比的变化概率，将芭蕾舞演员的典型动作原始资料数据输入计算机，每一帧捕捉到的画面（布雷克称之为"模板"），能够自动计算指出其下一帧最有可能的画面。布雷克说，这就像过去制作动画片时，在上一帧画面的基础上绘制出下一帧画面，然后得出一个典型的动态动作画面。他的这一技术在全球"机器学习"领域掀起了轩然大波，该论文获得了著名的"马尔奖"。它还影响了牛津的一位博士后——今年42岁的安德鲁·菲兹邦（Andrew Fitzgibbon），他是计算机视觉技术的专家。菲兹邦从事的是自动摄像头追踪技术，并成功地研发了一款投入商用的产品，叫做boujou，帮助3D动画设计师为实景拍摄的背景添加特效。该技术被应用于《指环王》和《哈利·波特》电影的特效制作。

2007年，菲兹邦共同发表了一篇论文，题为"半监督多值衰退的联合增殖模型"，文中再次探讨了将概率用于推导人体动作的方法。现在菲兹邦正在为微软研究院工作，他的办公室与布雷克就隔着一条走廊。他回忆说，对做出来的结果"非常开心"。但是那种方法有一个很大的限制：它只能识别50多种身体动作，这对于游戏操作来说显然是不够的。而且图像处理速度很慢：一分钟只能生成一帧画面。

就在那时，基普曼的团队发现了一篇东芝公司发表的论文，它的研究员也在尝试解决即时动作捕捉的问题——不过不是使用3D感应器，而是用普通的摄像头。

"他们将我和Toyama的工作成果全面改进提升。我的资料簿本来只有100页，这一下就因为他们的论文变成了5万页，涵盖了人体动作的所有组合。"布雷克说。

但东芝的方法仍然不够全面，布雷克发现他们对人体动作的幅度设置得太大，根本无法有效地赋予其概率。"如果身体的每个点划分为10种角度，下一个动作就有1030种可能性。他们的方法行不通。"

答案很偶然地来自詹米·肖顿（Jamie Shotton）博士的研究，他是布雷克部门中的一位计算机视觉研究员，刚刚从学校毕业。肖顿演示了如何训练电脑识别乡村照片中的牛、草和飞机，使其逐个像素地进行分析。他教会系统识别了21种物件。一个偶然的机会，基普曼看到了肖顿早期关于追踪手部动作的论文。"真的写得很好，基调也很积极。"基普曼回忆说，当时他立刻就感觉到"要和这个年轻人谈谈！"不久他发现原来论文的作者就在微软工作。2008年8月18日，肖顿接到了来自雷蒙德的电话。


Jamie Shotton

肖顿能否帮助实现即时的身体动作捕捉？基普曼与菲兹邦讨论了其中存在的问题，菲兹邦的第一反应是"肯定不行"。基普曼把透明胶带粘起来的硬件放到了包里，往里面塞了一些布料以免震坏，然后飞到了剑桥。他们一起剪辑了一段展示摄像头感应器3D功能优势的视频。

视频中演示的是前景中被进行动作捕捉的男人骨架，背景中显示了纵深摄像头"看到"的画面。系统认出了男人的体型后，将其与他的骨架匹配，然后在画面中就可以看到他跳舞时身体轮廓的动作。他们将这个演示视频叫做"骨头"。

"它超越了当时拥有的其他所有工作成果，但'骨头'有三大主要缺陷。你必须以特定的姿势开始，它才能将你锁定。当它停止运作时，你必须恢复到开始时的动作。而且它只适合一种体型。对于身材与体型的所有假设都必须花一番苦工夫汇编到算法中。"肖顿说。

Kinect 欢乐赛车

Kinect Joy Ride

发行商 微软

一款基于Avatar的赛车游戏，由BigPark工作室开发。本作的最大特色是其身处于一个动态的世界中，将会不断进化，内容不断增多，出现新的特技公园、赛道、汽车、升级零部件、Avatar的动作、新赛事等等。千万不要以为这是一款类似于《马里奥赛车》的游戏，游戏中更注重的是特技驾驶。通过模仿方向盘操作的方式进行汽车的转向操作，动作感应速度很快。在大弯道时可以倾斜身体实现甩尾，并且获得一些分数奖励。双手向着身体的方向后拉，然后突然往前推，就可以实现超级加速。最有趣的是空中特技。汽车跳向空中时，身体前倾，就可以让汽车做出前空翻的动作，后仰就是后空翻。旋转身体，还能让汽车旋转起来。不同的动作组合起来，可以做出充满想像力的赛车特技，赚取更多的分数。在专门的特技模式中，你可以与朋友在U型管的赛道上尽情表演，赛道上收集到樱桃可以加分，还要躲避炸弹。



Kinect 运动

Kinect Sports

发行商 微软

由Rare开发的《Kinect运动》就相当于Kinect的《Wii Sports》，是其首发游戏中最重要、最具标志性的游戏。本作收录了6种体育运动，分别是保龄球、拳击、田径、乒乓球、足球和排球。游戏中的人物全部以Avatar的形象登场。保龄球游戏以第一人称视点进行，模仿保龄球动作即可，有丰富的挑战模式。拳击游戏与《Wii Sports》的拳击类似，可分屏也可Xbox LIVE对战，三局两胜制。田径游戏中又包含了跨栏、短跑、标枪、掷铁饼和跳远，其中最具标志性的是跨栏，玩家要快速原地踏步，踏步的速度越快跑得就越快，看准时机（跨栏颜色从黄色变成绿色时）跳跃才能顺利跳跃跨栏。



Part.5 追踪“骨头”

“骨头”身体追踪法的问题在于，身体动作各不相同，并不是每一种动作都能预测的。所以在估测四肢与头部的下一步移动位置时经常出错。但如果肖顿与菲兹邦的工作成果与安德鲁·布雷克对“芭蕾舞者”的动作样板相结合，让系统对每一个身体部位下一个可能的动作进行逐帧计算，将会得出怎样的结果？如果对每一帧画面分别计算，电脑就可以预测出下一帧画面。不过这么一来，需要运算的数据量将非常庞大。“我们本来以为可以用1013种范例进行估算——但这已经装不进X360的内存。而且如果你的左手有1000种下一个动作的可能性，双手同时行动的话，就有100万种组合！复杂程度就呈几何级数提升了。”菲兹邦说。

于是他们继续讨论如何区分不同的身体。最后，肖顿建议重新拾起他读博时的研究课题——即区分牛、草与飞机，对人体实施逐个像素的分类区分。这是一个突破性的时刻：如果机器学习系统能够识别玩家的身体部位（纵深感应器可以提供帮助），“骨头”系统就可以发挥作用，无论你摆出何种身体姿势。

菲兹邦播放了一个演示视频，其中各个身体部位都涂上了不同的颜色，身体动起来的时候，各色块也跟着移动。他们称之为“小丑”视频：形似小丑的人物形象穿着一件小丑服，有31种不同的身体部位颜色，外加一种背景颜色。“机器学习算法会被告知这里的这个像素是肩膀像素，而另一张图片的那个像素也是肩膀像素，虽然看起来很不一样，”肖顿介绍说，“如果能向它传授足够多的数百万种变化姿势，你就可以有效地教会该算法忽略你已经改变姿势或者变得更胖，让它只记住这是一个肩膀像素的重要事实。”（手指的动作目前还无法解决，因为摄像头的解析度存在限制）。

他们将此称为“样本”系统，开始向该算法输入100种计算机生成的人体图像。到2009年6月，在洛杉矶E3展的第一次公开演示准备就绪。“直到那时，我都没有告诉我的家人我们在做些什么。就连我妻子都不知道。”布雷克回忆说。该团队向雷蒙德提交最后的工作成果是在六个月后。

在2010年8月之前，肖顿没有玩过Kinect的任何一款首发游戏。“我对于他们用这个做出来的东西非常吃惊。”肖顿说，他更吃惊的是Kinect的未来应用潜力。“任何动作模拟都成为可能，比如物理治疗，或者保龄球运动。或者你可以想像外科医生对远程手术室里的设备进行遥控操作。”

对布雷克来说，该项目最令人兴奋的是人机交互界面的未来。“它和鼠标或者多点触摸屏一样具有革命性，它可以说是一个无触摸屏。”

项目在加速前进，从项目孵化组转向了软件平台部门，由本·基尔格管辖。“我们将一切打散为三四个待解决的核心问题，其中每个问题又包含20个次要问题。我们也是秉承必须‘败得更快’的原则。”光是语音识别，任务量就大得惊人，基尔格的团队为每个国家的不同口音分别准备了一套声音模型。为了收集不同地区的口音与方言，开发团队分头南下，去往新英格兰、波士顿和明尼苏达。

严格的测试是关键，无论是对硬件还是软件。硬件测试需要考虑玩家在不同的温度、湿度和光线条件下游戏的情况。拉古·摩西说：“我们有一个巨大的烤箱，可以调节该产品的温度高低，模拟不同的用户条件。我们有隔音房，外部的噪音无法进入，我们在里面测试麦克风阵列和音频系统。”


■《Milo & Kate》视频将成为游戏历史上的传奇，不过最近有传闻说该作已经被取消。

Kinect 动物

Kinectimals

发行商 微软

宠物是吸引女性和低龄玩家的最佳题材之一，这款《Kinect动物》的目标是成为微软的《任天狗》，微软希望它能成为玩家家中的新成员。IGN网站曾称之为“E3 2010最可爱的游戏”，甚至有实力参与评比“史上最可爱游戏”。

本作是一款宠物育成游戏，有40多种猫科动物可以饲养，比如狮子、老虎、黑豹、山猫等。你可以给宠物取名字，只要对着Kinect重复叫喊几次你想要给它取的名字，当Kinect记住保存之后，你所养的宠物也就记住了自己的名字。游戏中可以抚摸和抓挠宠物的身体，它会做出真实的反应。特技培训是本作的重要组成部分，宠物会模仿你的动作，当你跳起来时，宠物也会跟着跳，展开双臂单腿站立，宠物也会跟着学。它们还会逐步听懂一些简单的指令，比如“去拿玩具！”宠物训练的课题不少，有奔跑、平衡练习、躲避与跳跃等，都是通过玩家的动作模拟指挥其行动。



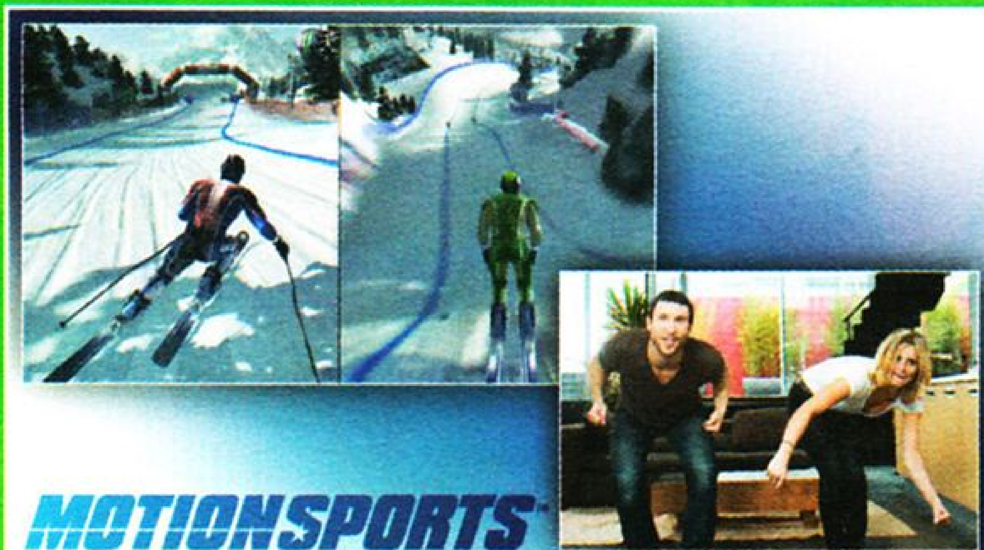
体感运动

MotionSports

发行商 Ubisoft

制作人Alexis Bacot表示，《体感运动》是《Wii Sports》与次世代体感游戏之间的过渡之作。游戏中收录了6种运动项目，由育碧的三个团队共同开发：育碧米兰工作室负责橄榄球、滑翔机和赛马游戏，育碧巴塞罗那工作室负责足球、拳击，育碧巴黎工作室负责的是滑雪游戏。虽然三家工作室之间相隔十万八千里，但是合作的结果令人满意，一款游戏中就为玩家提供了丰富多样的游戏体验。

在滑雪游戏中，通过身体的左右倾斜控制方向，双手模拟撑滑雪竿的动作进行加速，还可以做出多种滑雪特技。拳击游戏以第一人称视点进行，玩家以双手护脸的方式防守，上半身左右摆动躲避对方的拳头，同时可以打出直拳、勾拳、上勾拳等动作。不管选择的是哪种运动项目，本作都为玩家提供了职业生涯的发展，刚开始时只是当地的体育小将，最后会成为全国冠军。本作的6种体育项目总共有45种挑战赛，其中39种都可以双人玩。如果在比赛中获



2009年6月，“初生计划”在E3展公布时，Lionhead Games的彼得·莫利纽（Peter Molyneux）演示了一段神奇的影像。画面中的男孩叫做Milo，他会与现实中的女子交谈，甚至会读懂她的面部表情，从而得知她的心情。虽然这段影像引起网上的强烈质疑，认为微软在造假。不过，今年7月，莫利纽在牛津的TEDGlobal会议中再次向观众演示了Milo，表示其将成为“叙事方式的革命”。莫利纽语出惊人：“娱乐、电影、电视，甚至神圣的书籍，都只是垃圾。为什么？因为没有让我，或者说受众，参与其中。我讨厌那样。我热爱Milo代表的未来。”

Kinect销量预测

今年TGS期间，微软表示Kinect在年末商战期间大概可以销售300万套。微软的大嘴巴Aaron Greenberg说：“我们做出这一预测的主要依据是零售商的反馈，我想大家都会为它的精密而惊讶的，它会在市场上产生强大冲击。”Greeberg相信Kinect甚至会比X360的首发还要成功，他说：“我们已经做过研究，我们相信它会成为我们历史上最成功的首发。Kinect的首发销量将会比当初X360主机还多。”

业界分析家也对Kinect的前景非常看好，Analyst Services副总裁Jesse Divinch说：“微软对于Kinect的野心从不掩饰，这值得尊敬。过去几年来，微软在消费电子领域并没有太成功的新产品投放经历。我相信微软已经明确地告诉我们，Kinect不会是又一个Bing，或者Zune，又或者是Kin。”Divinch认为，提前两个月就公布确切的销量目标，说明了微软对Kinect的信心，也说明了零售商方面给予的反馈应该是非常积极的。

Wedbush Morgan的分析家Michael Pachter说：“我认为这是完全合理的，他们在11到12月份之间大概可以销售将近300万台X360，Kinect套装的定价非常诱人，不管是入门级（Arcade同捆版定价300美元），还是高端型号（250GB同捆版400美元）。Pachter预测随主机同捆的Kinect大概会占到一半，单独销售的占到另外150万套左右。不过Pachter认为喜欢传统游戏的核心玩家们仍然对Kinect不会很感冒，年末商战期间他们有的是《使命召唤 黑暗行动》、《神鬼寓言 III》那样的大作可玩，可能不会再额外花150美元买个Kinect。Lazard Capital Market的Colin Sebastian也对Kinect非常看好，认为300万套是一个合理的预期，与Lazard公司的预计数值也差不多。

■这款高性价比的4GB套装是微软的宣传主力。



据英国多家零售商表示，Kinect的订购情况非常理想，很多家零售商的网络商城已经开始实施“订购排队”措施，无法确保能在首发当日发货，一些已经订购的玩家也有可能要等到第二批进货才能拿到自己订购的Kinect。

英国著名游戏零售商GAME在其官方网站中说：“我们已经达到了首发的最大限额，不过诸位仍然可以订购，这样可以在我们的发货次序中处于靠前的位置。”亚马逊英国分公司也发布了告示，表示微软提供给他们的首批发货量已经在10月上旬全部被抢订一空，不过玩家可以注册“等候列表”，这样当下一次Kinect再接受订购时，会第一时间用电子邮件通知。英国亚马逊同时表示，他们正在限制首发购买数量，声明中说：“为了让更多客户买到，我们会实施限购，每户最多购买5台。”当然，一般家庭是不会一下子购买5台Kinect的，亚马逊的这一措施可能主要还是为了避免黄牛囤货。英国另外一家主要游戏零售商Play也实施了限购，而且更加严格，限定每个客户只能买一台。该公司网站中说：“本产品的供货量极其有限，需要按微软的分配，因此我们无法保证首发当日能够向您发货。”

胜，摄像头会给你拍一张获胜的照片，然后照片会出现在游戏虚拟的当地报纸上，最后的国家级比赛中，你的照片会出现在国家甚至国际级杂志与街头大广告牌上。

索尼克滑板 自由竞速

Sonic Free Riders

发行商 SEGA

本作是《索尼克滑板》系列的第三作，也是《索尼克》系列中的第6款滑板类游戏。玩家只要模拟侧身踩在滑板上的动作，通过身体的倾斜控制方向，模拟站在滑板上向后踩踏地面的动作即可加速，经过斜坡时可以跳跃并在空中做出特技，这样可以获得更大的加速。前进时如果有对手从旁边经过，可以伸手击打对方。收集路上的金环可以升级，并提高各方面能力。路上还有一些道具与武器，从道具图标穿过并获得该道具后，要通过动作模拟使用该道具，比如用投掷标枪的动作朝对手投掷火箭，或者摇晃汽水罐实现超级加速。根据选择的不同滑板，也会有不同的能力，比如能打破特殊的壁障，发现隐藏路线。除了大奖赛、时间挑战和自由比赛模式外，本作也准备了不少的多人模式，最多可以12人在线比赛。在组队模式中，可以发动两人组合特技。

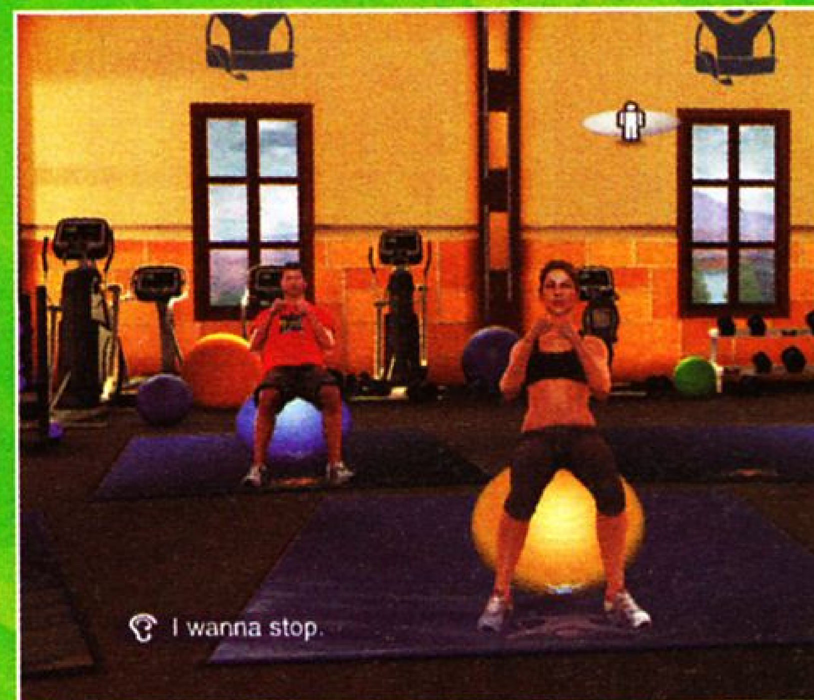


减肥达人 终极健身

The Biggest Loser Ultimate Workout

发行商 THQ

《减肥达人》是美国NBC电视台的一档超人气真人秀节目，内容就是“减肥比赛”，参赛的肥人选手们通过各种锻炼与饮食控制进行瘦身。本作就是根据该节目改编，游戏中精心设计了一些通过体感操作进行锻炼，实现瘦身效果的运动项目。你可以选择多种瘦身疗程，而且还有为你的身体状况度身定制的减肥食谱，收录了50多种全新健康食谱，跟踪记录你的卡路里摄入量。此外，本作还重现了电视节目中“减肥比赛”的氛围，将会建立网上的减肥社区，进行瘦身比赛。



塑形 健身进化

Your Shape: Fitness Evolved

发行商 Ubisoft

本作是由育碧与《男士健康》和《女士健康》杂志出版商Rodale公司合作开发的游戏，由Rodale的健身专家们为游戏设计各种具有明显健身作用的运动，分别为男士与女士而准备，力

Part.6 初生时刻

36 公顷的英国沃里克郡草木区深处，穿过一条不起眼的乡间小路，走进一个普普通通的大门，来到一个风光秀美的办公园区。在那里 Kinect 正在接受极限测试。这是 Rare 的《Kinect 运动》进行 BUG 修正的最后几天。围绕中央办公区的是好几间像谷仓一样的房子，都被改造成了开发室，数十名公司正式员工与临聘人员在这些房间里挥汗如雨，进行一系列的测试。从保龄球到拳击，他们要确保 10 种运动在 11 月 4 日首发时正常运作。

在一间楼下的测试房里，两个身着体操服的女人一直在玩乒乓球游戏，她们发狂般地挥舞手臂，还有另一个女人则是带劲儿地对着空气挥拳。走到楼上，开发者和美工、程序员和经理们坐在一起，走廊的另一头是超现实的一幕：一个男子在他办公室门外奔跑着，另外一人吼道“射门！”这时原本躲在黑暗中的另一个阴影冒了出来，他模拟着投掷橄榄球的动作。“我在这里第一次因为 Kinect 受了伤。”Rare 的 Kinect 开发主管尼克·伯顿（Nick Burton）说着指向门口，他的同事乔治·安德列斯（George Andreas）、Rare 的创意总监介绍说，那些谷仓里拥有全英国密集度最高的 Kinect 摄像头。

在附近，测试员们在木地板、瓷砖地板和地毯上对游戏进行广泛测试，这是为了模拟用户家中不同地面材质产生的不同环境反射率。办公室墙壁上挂的海报向人们提醒 Rare 的辉煌过去，那里有班卓熊，有坏松鼠，有大金刚，还有《星际火狐 大冒险》的宣传用大雕像。

Tsunoda 于 2008 年 8 月找到安德列斯。“我们听说公司在开发一种新型的动作捕捉系统，不需要穿上到处粘满乒乓球的特殊服装，它可以在普通家庭的客厅里正常运作。”伯顿说，虽然这点子听起来很酷，但 Rare 的员工们一直抱有怀疑，他们甚至因此将造访雷蒙德的时间推迟到 10 月份，可能是担心被微软指派他们不愿意做的项目。就算是已经坐上了飞机，安德列斯仍然跟同事说“那只是浮云”。Rare 的四名高层在第一次旅程中拜会了基普曼、Tsunoda 和他们的团队。39 岁的伯顿回忆说：“亚历克斯的办公室是一个线圈与电路板的巢穴，就像一个疯狂教授的实验室，还有一个老旧的 PrimeSense 的装置用胶带贴在电视上。”接着他看到了“骨头”演示，屏幕中的骨架模仿着他的动作，就在那时，他肃然起敬。

“那就是我的‘Natal 时刻’。当时骨架不会自动将你锁定，你必须要往前走。但我已经足够惊讶了。我坐在 Kudo 的办公室里拒绝离开，直到他把开发工具包给了我们。”

Rare 一行人回到英国后开始为潜在的游戏创意制作原型。“有一些概念真是很不靠谱，”在 Rare 工作了 15 年的 39 岁的安德列斯说。“比如说‘当你坐在救生筏里躲避鲨鱼时，客厅里的地毯突然活过来’。还有《星期六夜狂热》的疯狂跳舞创意，每一个舞步会让你的天花板冒出一颗大光球。”

安德列斯曾在英国水晶宫球队当过半职业的球员，所以足球游戏是不可避免的。“我们知道可以在 3D 空间里踢球，但现实足球中最难的地方之一就是颠球。我想这是证明该技术的最好实例之一。所以我们开始制作一个简单的原型——



Kinect关注新作大搜罗



图有针对性地达到最佳效果。

游戏开始时，首先通过摄像头将玩家的身体拍摄到画面中，得出身高、三围、手臂长度、腿部长度等各种数值。游戏界面会根据你的体形自动调整，让你方便地进行界面操作。你在游戏中的化身不是 Avatar，而是你自己。游戏中根据训练的类型分为多个区域，比如在瑜伽区里，就是根据教练的标准动作进行模仿，而在跆拳道馆里可以学习各种拳脚功夫，对着画面中的绿色方块狂打一通。运动之后可以看到燃烧了多少卡路里。

尊巴健身

Zumba Fitness

发行商 Majesco

“尊巴”是舞蹈大师 Alberto Perez 于 1990 年创造的一种跳舞健身运动，以拉丁舞的健身锻炼为主。十几年来，尊巴风靡全球，目前在 105 个国家的 6 万多个健身中心都有获得认证的教练提供尊巴舞蹈培训，共有 750 多万人参与练习。本作的健身操就是根据真实的尊巴锻炼课程而设计的，其实就相当于一款跳舞游戏，玩家要根据领舞者的动作以及音乐节奏进行跳舞动作的模仿。本作收录了一些独家的锻炼科目和音乐，就算是平常有参加真实尊巴课程的玩家，也可以在本作中发现有趣的新内容。本作也有双人比赛模式。



伊甸之子

Child of Eden

发售日 2011 年春季

开发商 Q Entertainment

发行商 Ubisoft

E3 2010 期间公布的 Kinect 游戏里，评价最高的就是水口哲也开发的《伊甸之子》。它获得了 GameSpot 的“最佳动作感应游戏”、“E3 2010 最佳音乐游戏”奖，以及 GameTrailers 的“最佳新品牌”和“最佳音乐游戏”奖。本作的游戏类型是水口哲也最擅长的“音乐＋射击”，水口哲也表示它是音乐游戏名作《Rez》精神上的续作，仍然是强调所谓的“共感理论”，即视觉、听觉与触觉的完美融合。

而且成功了。”

2008 年圣诞节，他们将重点缩窄到三个主要创意，体育就是其中之一。“我们想要与《Wii Sports》正面对抗。”安德鲁斯承认。“我们知道用 Kinect 做出来的效果会比 Wii 好太多。”

由于首发游戏的目标是家庭市场，Rare 选择了更流行的体育运动。开发团队制作了 20 多种运动的原型，从赛马到自行车赛都有，最后将其减少到 6 种，其中 5 种都隶属于田径的范畴。足球运动经历了最多的改动，安德鲁斯承认：“我可能最喜欢创新过程本身，我们本来制作了真实系足球，但是，它太难玩了。我的原则是必须要为大众设计。”

将足球游戏从 PC 的开发机转到 X360 时，出现了腿部动作跟踪不可靠和延迟恶化的现象。这些问题花了 3 个月就解决了。安德鲁斯说：“这太惊人了，居然不用两年时间，而且我们得到了新技术，新软件，新硬件，和新的游戏制作思路。”

“Kinect 聪明的地方在于将所有输入界面都融合在一起了，而且各部件融合在一起的效果是相乘而不不止是相加。如果我要让语音识别功能知道是我在讲话，那将很难做到。但是 Kinect 可以跟踪我的动作，看到我的骨架，知道声音的来源。”

那么 Milo 演示中与屏幕中的角色进行一对一的对话究竟能否做到呢？安德鲁斯说：“说实话，如果想要与 AI 角色一对一聊天，至少还要再过 5 年。”伯顿补充道：“但是想想该技术今后的发展，如果借助云计算技术，就会容易得多。你只需要巨大的互联网一样的数据库。”

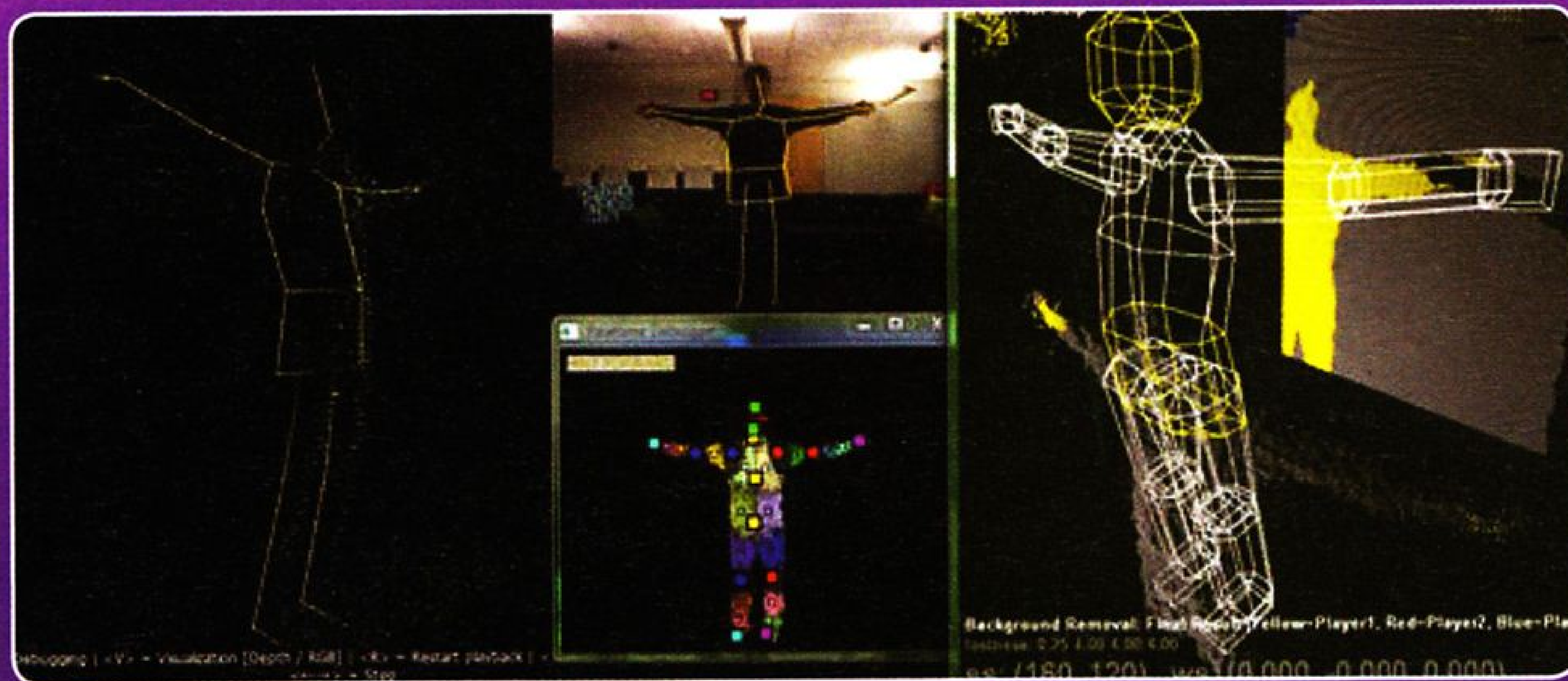
“11 月 4 日不是技术研究的结束，恰恰只是一个开始。”

Kinect技术原理

作为全球最大的软件商，微软表示软件才是 Kinect 的技术精髓所在，软件可以说是 Kinect 的“大脑”。通过软件程序进行图像分析，识别基本人体形态，可以分辨大约 30 种基本部位，例如头部、躯干、手肘、膝盖等等。在这颗“大脑”的编程设计中，微软依靠的是所谓“机器学习”的人工智能高级领域。其基本前提是：向电脑提供足够多的数据（Kinect 提供的是数百万张的人体姿势照片），然后电脑会分析并理解各种动作。这为编程人员省下了几乎不可能完成的海量规则编程任务，智能化涵盖无数种动作可能性。这就像家长指着无数人的手说：“手”，然后咿呀学语的婴儿就会逐渐理解什么叫做“手”。

Kinect 的“大脑”也像婴儿的头脑一样，处于不断学习与成长的过程中。从开始研发，到成为成品上市，微软为 Kinect 输入了海量的信息，主要是人们各种姿势的照片，然后通过巨型计算机集群进行运算。数据收集的过程其实需要大量的手动操作。首先，微软的工作人员到全世界的无数家庭里登门拜访，记录各种家庭里人们在电视机前的动作状态，这些图片反映了最常见的人体动作。但这些资料还不足以让电脑明白人体的关节点在哪里，所以就需要程序员深入挖掘原始资料，然后手动编程，为各身体部位“贴上标签”（逐帧进行）。

微软还使用了专业的动作捕捉工作间，也可以提供类似的数据，不过不需要手动编程（该系统使用感应器直接标记各人的身体部位）。微软还有一家自己的小型动作捕捉工作室，当需要采用大量新数据时，可以立即进行素材采集。光是这些标记的图片资料，就占了数十 TB 的容量。微软的计算机群组对这些庞大的数据进行筛选，让“大脑”得出关于人体形状的统计数据和概率。“大脑”完成学习后，其数据就被封装到 Kinect 的软件系统中。



▲ Kinect 的大脑如何思考？：当 Kinect 看着你在前面手舞足蹈时，它的“大脑”是如何思考的呢？首先它先判断你的各个身体部位与摄像头之间的距离，然后再猜测各个点分别是哪个部位。

那么 Kinect 的动作捕捉过程究竟是如何进行的呢？让我们来逐步分析。

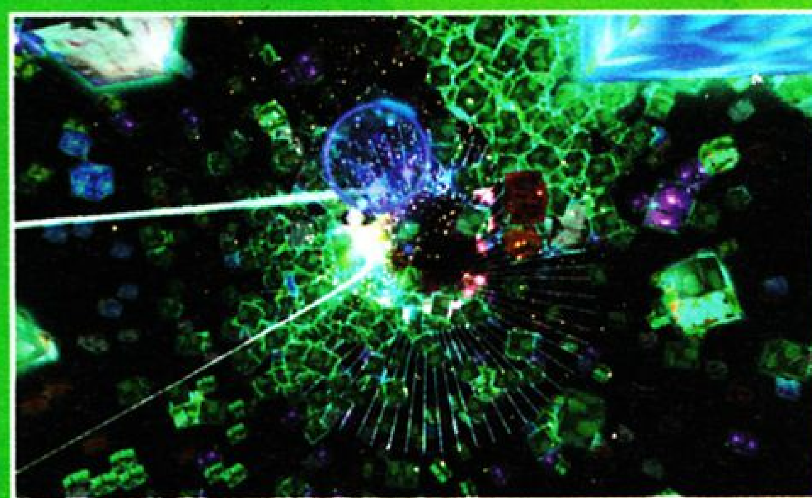
步骤 1：当你站在 Kinect 面前时，能够测定三维空间方位的纵深摄像头会估算你身体的各个部位与摄像头之间的距离，然后它所看到的各个部位点形成了代表玩家体型的 3D 表面，即所谓的“点云”，系统根据这幅 3D 点云图绘制出大概的骨架模型。

步骤 2：接着“大脑”猜测图像中的各个节点代表哪个身体部位，猜测的依据就是系统中与你的动作相似的动作图像。对不同部位的猜测结果 Kinect 的确定程度并不一样，各个部位以特定颜色的方块代表其准确程度的概率。

步骤 3：根据指定到不同部位的概率，Kinect 会计算出与这些身体部位最匹配的几种骨架形态。大概有几十种可能的骨架方案重合在一起，最终从中综合确定一种可能性最大的骨架形态。除了软件中的既有骨架资料为参考外，这其中也用到了程序员添加的运动学模型，通过多方确认后才得出了准确度极高的骨架形态。

步骤 4：确定了骨架模型后，Kinect 将结果输出到简化的 3D Avatar 模型，这就相当于把 Kinect 捕捉到的玩家的 3D 骨架穿上了 Avatar 的外衣，玩家与游戏中的 Avatar 建立起了匹配关系，玩家的一举一动就可以变成 Avatar 的相同动作了。

步骤 5：在整个游戏过程中，Kinect 会不断重复以上过程，一秒钟 30 次！在你的行动过程中，“大脑”会在每一帧生成所有可能的骨架结构，最终做出决定并输出。这个思考过程只需要几毫秒。



在游戏中，玩家的目标是拯救正接近完成的“Project Lumi”，抵抗病毒的攻击。与《Rez》相比，本作主要是围绕朝着屏幕蜂涌而来的各种目标，将其消灭时会产生音乐效果。玩家可以选择类似于《Rez》的锁定功能，或者使用硫化炮射出一连串的子弹。使用 Kinect，可以用双手瞄准，通过拍掌变换武器。本作将包含 5 个关卡，每个关卡就是一个“档案”，每个“档案”都有不同的视觉主题，比如“矩阵”、“进化”与“美丽”。每个“档案”都可以重玩，根据玩家之前的表现与游戏风格产生变化。

代号 D

Codename D

发售日 2011 年
开发商 Grasshopper Manufacture
发行商 微软

在今年的东京游戏展微软基调演讲期间，蚱蜢工作室的须田刚一上台公布了他的第一款 Kienct 游戏《代号 D》。须田刚一表示，他一直很希望与微软合作，他的粉丝们也一直在呼吁蚱蜢工作室开发 Kinect 游戏。所以须田刚一决定开发这么一款为核心玩家准备的 Kinect 游戏。本作目前详情未明，须田刚一表示，本作不会有枪，不会有剑，没有任何武器，但仍然是一款核心向动作游戏，是一款为全球核心玩家准备的游戏。在预告片中可以看到一座诡异的游乐园里，一些奇形怪状的人套上了各种动物头套，镜头切换到神秘男子手中的棒球，他捏了一下棒球，周围的所有敌人身上都燃起熊熊大火。





鬼屋

Haunt

发售日 2011 年
开发商 七音社
发行商 微软

十几年前，七音社曾经开发了 PS 时代的代表性游戏《啪啦啪啦啪》，因而一举成名，不过从此之后就没有值

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY

Part.7 Kinect技术揭秘

“你就是控制器！”这是微软为Kinect制定的宣传口号。作为游戏历史上最大胆的“控制器”，Kinect的发售日近在眼前，通过无数的影像、媒体的试玩报告乃至微软发布的技术细节，想必关注该装置的玩家对它已经有较为深入的了解。但是即便你自己购买了Kinect，亲身进行了操作体验，也不见得能了解Kinect的真正潜力。Kinect就像一部新主机一样，刚开始时，由于开发商对其技术环境掌握得不够透彻，因此还无法发挥其真正实力。而随着技术掌握得不断深入，Kinect的真正实力将会让你惊叹。就像《伊甸之子》的制作人水口哲也所说：Kinect每天都在进化！

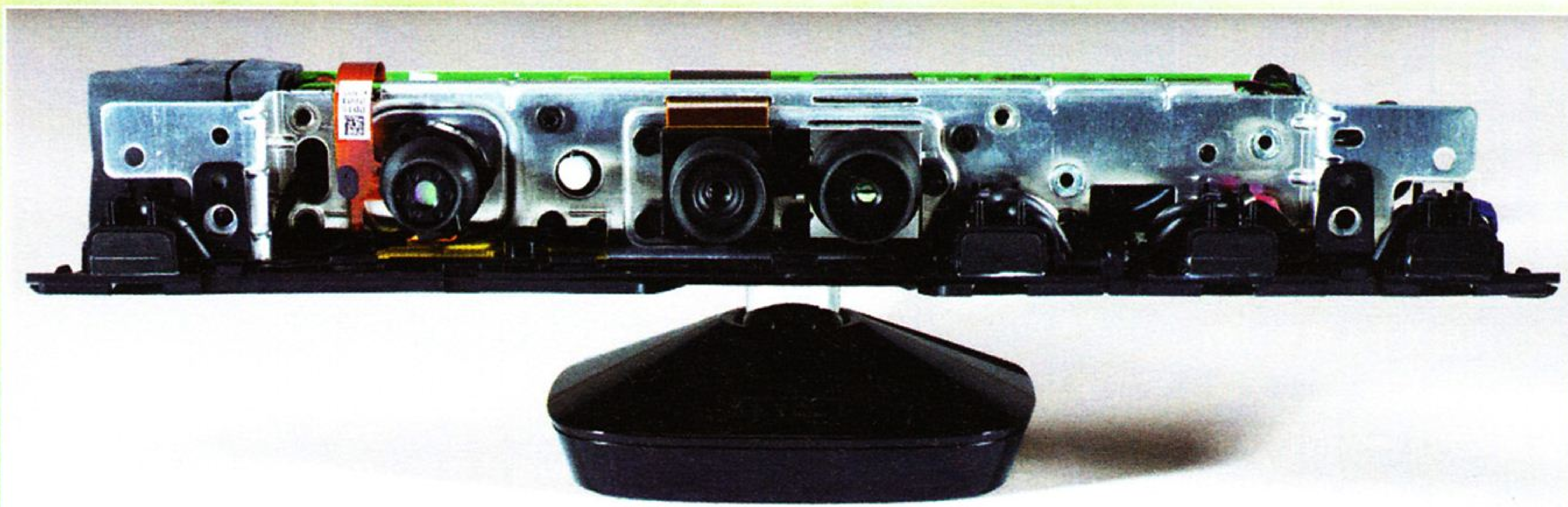
每天都在进化的Kinect

Kinect公布后，网上一度将其称为“EyeToy HD”。在早期的技术演示中，出现了相当严重的动作感应延迟现象，令人大失所望。不过目前已经制作完成的一些Kinect游戏已经将延迟控制到完全可以接受的范围。微软证明了Kinect是一款尖端的消费级动作捕捉设备，还带有语音识别和身分识别能力，可以说是一款有着极高性价比的产品。

自从今年的E3展以来，微软对Kinect的宣传也不遗余力。微软已经明确了将把Kinect打造成新一代主机，投入的广告费达到了宣传新主机的相等级别。Kinect出现在各种电视节目中，美国的很多零售店都摆出了Kinect的演示与体验专柜。不过这样一来也引来了很多“找茬”的玩家，他们穿着宽大松垂的黑色衣服，或者有强烈反光材质的衣服，这样会大大影响Kinect的动作捕捉准确度，于是大量Kinect失灵的录像被上传到网络，令人对Kinect的性能产生怀疑。

实际上，在正常的环境条件下，Kinect的表现还是非常出色的。英国Eurogamer网站曾进行了十分深入的技术性评测，得出的结论是其动作捕捉能力相当理想。值得注意的是，为了表现“全身体感”这个特色，游戏开发者们都在忙着开发需要全身动起来的游戏，大部分游戏几乎都没有办法坐着玩。就算是在最初的演示影像中坐着模拟汽车操作的《欢乐赛车》，也要求你摇摇屁股才能进行甩尾（为了模拟甩尾时身体在惯性作用下甩出的感觉）。为了避免玩家玩得太累，每一局游戏通常都不会太长，这也更适合一群人聚会时轮流玩。而聚会游戏正是Wii大成功的真正原因。

Kinect最初刚公布时，官方资料中表示其中内置了处理器芯片。但是后来可能是为了节约成本，因此取消了处理器，这样一来，Kinect





◀微软官方发布的Kinect翻盖之后的照片。其机体宽度是由四个麦克风的位置决定的，右边三个麦克风与左边一个麦克风的位置非常讲究，只有这样的排列与间距才能形成麦克风阵列的效果，对声音的方位进行捕捉。其中的多个印刷电路板表明了Kinect的技术复杂性，也说明了它的成本应该是相当昂贵的。此外，里面还有一个耐用的马达，以及一个用于散热的风扇。马达的作用是自动调整Kinect的镜头角度，使其能以最理想的角度对准玩家进行动作捕捉。

得一提的大作问世。七音社的社长松浦雅也希望借Kinect的新游戏方式再创辉煌。《鬼屋》是一款解谜游戏，发生在一座充满陷阱与怪物的鬼屋里。鬼屋里虽然阴森恐怖，画面却是卡通风格。游戏中有一些按照固定轨道前进的部分，玩家移动手中的手电筒，也许会照到一些不该照到的东西……

Project Draco

Project Draco

发售日 2011年

开发商 Grounding Inc.

发行商 微软

Grounding Inc.是一家刚成立没多久的游戏开发商，其多名主要成员来自世嘉名作《铁甲飞龙》的开发团队。这款以驾驭飞龙为主题的《Project Draco》就是由《幻影沙尘》与《铁甲飞龙》系列的导演二木幸生担任制作人，《铁甲飞龙》一二两作主创者近藤智弘担任主游戏设计。在游戏内容方面，本作将会结合空战与育成元素。空战部分与《铁甲飞龙》一样，在磅礴大气的场景中驾驭飞龙进行空中大战。而在投入战斗之前，玩家要不断训练飞龙掌握新技能，可以通过语音指令与飞龙交流。本作也将对应Xbox LIVE，可以在线多人对战。



噩梦成真

Rise of Nightmares

发售日 2011年

开发商 SEGA

发行商 SEGA

这是一款将以第一人称视点与全身体感营造至高恐怖境界的新作，从公布的预告片来看，在场景氛围方面有点像《七宗罪》。预告片中可以听到背景中撕心裂肺的求饶声，可以看到电椅上被烤焦的人，浑身是血的护士，以及丧尸一样的生物和充满血迹的列车厢。看起来，游戏风格似乎是介于《寂静岭》和《电锯惊魂》之间，也有人将其与SS时代恐怖名作《D之食卓》作对比。



本身只不过是将数据传输给 X360 的载体，数据的处理工作还是靠 X360 的处理器完成。软件同样也决定了 Kinect 的性能，而软件是可以不断改良进化的，所以 Kinect 的潜能到底有多大?现在谁也说不清楚。

水口哲也曾对英国 CVG 网站说："每天技术与软件都在改进，我们在不断地进行改良。一种新技术开始时一切都不是处于最理想状态，但是随着我们的深入挖掘，将会变得越来越好。"

从根本上来说，Kinect 为 X360 提供的数据无非是传统摄像头的 RGB 图像，再加上 3D 感应器捕捉到的纵深位置信息与多阵列麦克风获得的音频信息。Kinect 能实现哪些可能，有哪些动作无法捕捉，这些问题取决于 X360 如何分析其传输的数据，而数据的分析方式又取决于软件。所以微软一直强调对 Kinect 来说，硬件不算什么，真正的技术含量在于其软件。微软在不断的核查开发者在开发 Kinect 游戏过程中发现的问题，通过其技术反馈对软件开发工具包（SDK）中的数据解析层面不断改进。所以与游戏主机的开发工具一样，Kinect 也会随着软件的进化变得越来越强。

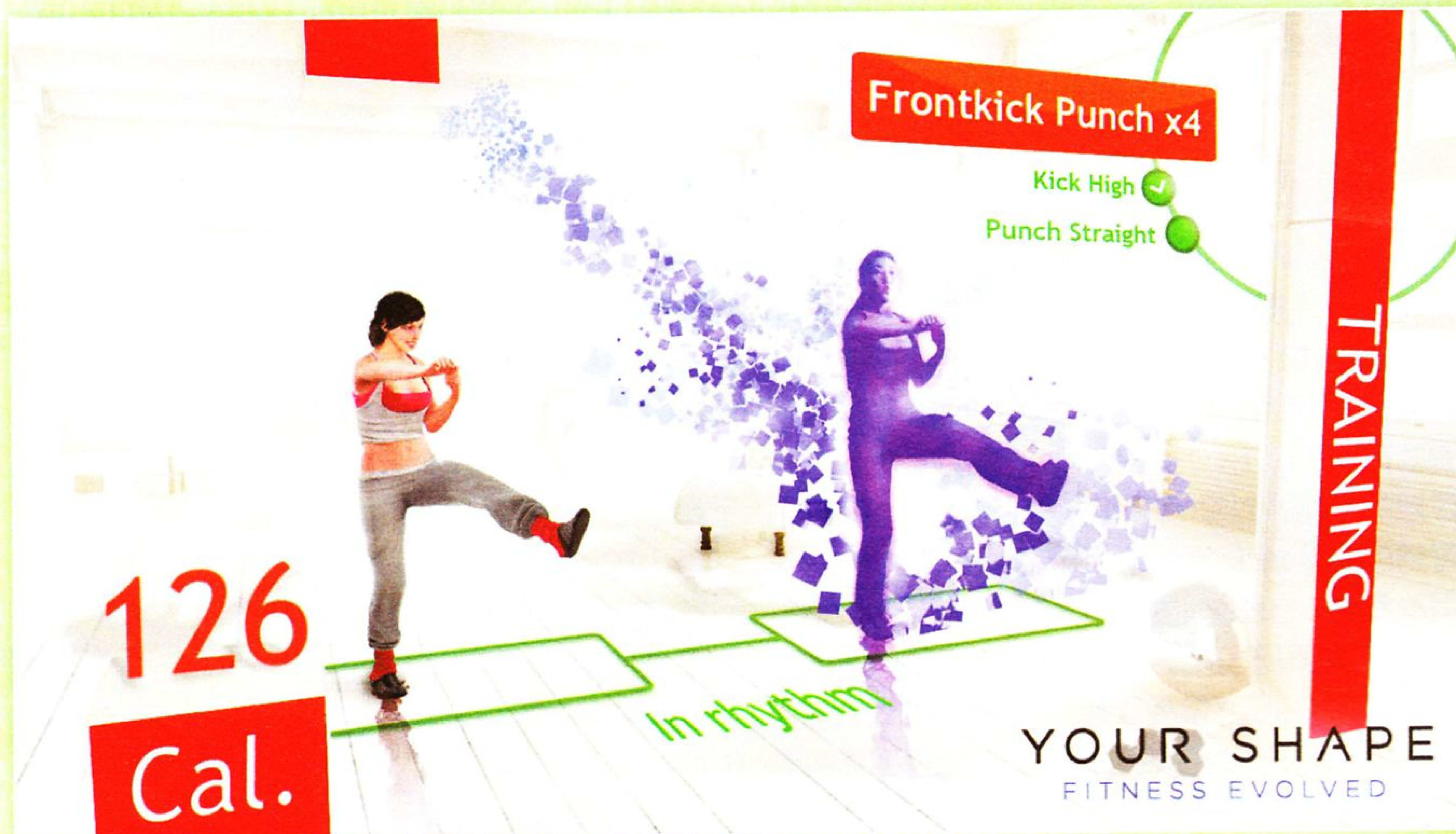
也有一些开发商希望出奇制胜，他们绕开了微软官方提供的工具，用自己的工具来处理 Kinect 捕捉到的原材料。Blitz Games 的首席技术官 Andrew Oliver 目前正在开发健身游戏《减肥达人》(Biggest Loser)。他向媒体透露说："Kinect 涉及了多种技术。有人使用了骨架系统，它需要一点时间进行计算。我们使用了不同的掩映系统，会使计算流程更紧凑。但是所有一切都是软件的问题，所以如果有人看到了一些瑕疵，它们都是可以通过软件轻松修复的。游戏设计师们正进入一个全新领域，正在学习这种新技术。这与其他所有主机一样。首批游戏与第二代或者第三代比起来将显得一无是处。"

Kinect延迟调查

Oliver 表示，迄今为止大家所看到的 Kinect 演示中延迟现象都不是硬件问题。"这取决于所用的技术，我看到过一些有点延迟的游戏，但只不过是因为开发者没选对软件。他们总会想到新技术的。" Oliver 表示他正在开发的游戏已经可以控制到 2 帧以内的延迟度，这在实际游戏过程已经几乎感觉不到了。不过需要说明的是，使用普通手柄时也会有 6 帧的延迟，而 Oliver 所说的 2 帧延迟度是在普通手柄的基础上多出 2 帧，也就是说延迟度会达到 8 帧。另外还有一点需要注意的是，过去我们玩游戏时是"手眼配合"，Kinect 则是"体眼配合"，而身体的反应速度肯定没有手指快，所以从玩家看到画面到身体做出动作之间，本身就会存在延迟。

Oliver 关于"延迟与硬件无关"的说法可能夸张了一些。从摄像头捕捉到画面，到通过 USB2.0 传输到 X360 主机内，这中间本身就需要一些时间。而且 Kinect 的摄像头扫描速度是 30Hz。这个速度不算快。要知道，用普通手柄操作时，当帧率从 60 降到 30，延迟时间会从 66 毫秒增加到 100 毫秒。

Frederic Blais 负责监督育碧公司的 Kinect 游戏项目。与 Blitz Games 一样，他们也不使用微软的工具。育碧使用的方法是将画面中捕捉到的玩家图像分割为无数个网格，然后进行实时处理。Blais 表示这样做出来的动作更流畅。而将捕捉到的玩家骨架与 3D Avatar 结合就没有那么流畅了。"主要的问题在于视频信号，我们必须将信号优化，获得画面中动作的最佳解析结果。"



▲育碧的《塑形 健身进化》是一个必须由开发商自己制作素材库的典型实例，微软的软件开发工具包只能将骨架动作追踪匹配到它的 Avatar 上，所以在《塑形》中，育碧只能开发了一套自己的系统。

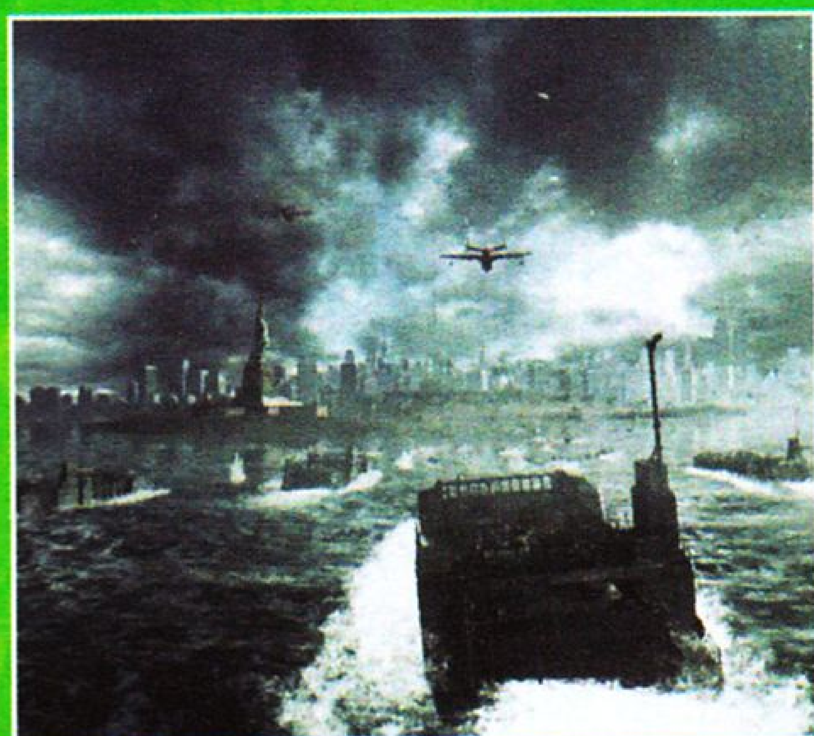
育碧的《塑形》与《迈克尔·杰克逊 梦幻体验》都是直接对源纵深图数据进行处理，抛弃了微软功能完善的骨架创建系统，他们认为这种简化的模型更适合他们的游戏需要。Blais 指出，微软提供的默认方案是与 Rare 的 Avatar 系统紧密结合的：如果开发商想要使用骨架数据再现玩家在画面中的动作，画面中用来代表玩家替身的形象必须是 Avatar。如果开发商想要将骨架

重铁骑

Steel Battalion: Heavy Armor

发售日 2011 年
开发商 Fromsoftware
发行商 Capcom

Xbox 时代《铁骑》因为其对应夸张的巨型控制器而名噪一时，这款为 X360 开发的最新作由日本的机器人战斗动作游戏专业开发商 Fromsoftware 制作。游戏发生在 2082 年，这个虚构的世界里电脑和所有现代技术都不存在，不过世界最强大的几个国家仍在为霸权而战，最强大的武器就是重铁骑。美国军队登陆纽约，开始了长期地面战役的第一轮进攻。士兵们在战壕和碉堡后作战，为了夺回被占领的家园浴血奋战。Capcom 制作人稻船敬二表示，这是一款为核心玩家开发的游戏。至于本作如何使用 Kinect 操作目前并未确定。

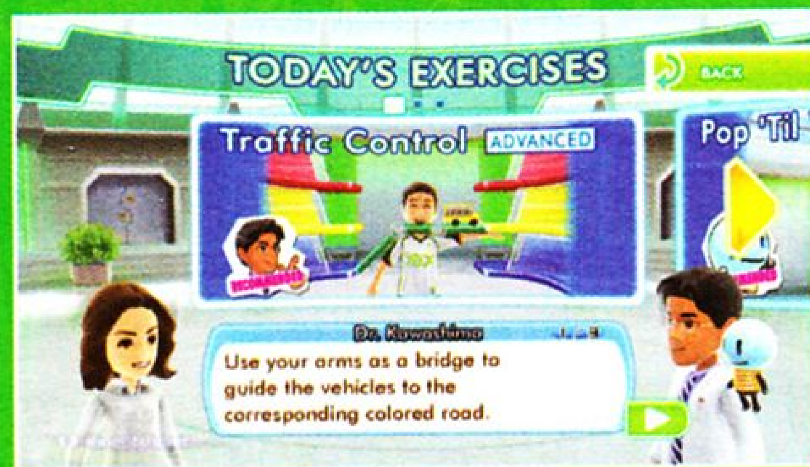


体感脑锻炼

Body and Brain Connection

发售日 2011 年第一季度
开发商 NBGI
发行商 NBGI

东北大学川岛隆太教授监修的《锻炼大脑的成人 DS 训练》成为 NDS 最具标志性的游戏，引领了全日本的炼脑热潮。脑锻炼也许能成为 X360 在日本的突破口。NBGI 为 Kinect 开发的《体感脑锻炼》将会充分考验你的大脑与身体的协调能力。



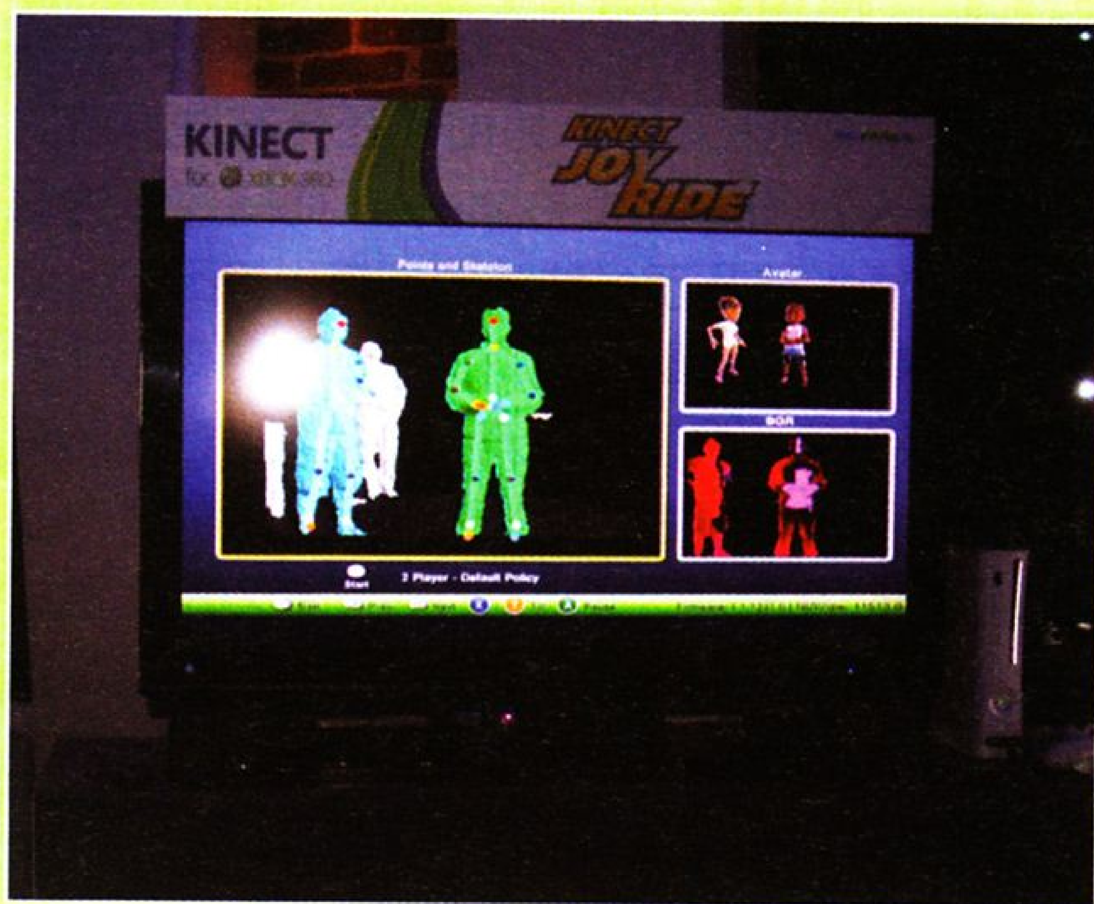
与 NDS 的脑锻炼游戏一样，本作收录了大量简单有趣的迷你游戏，玩过几个迷你游戏之后，游戏会根据你的表现评出你的脑年龄。比如在一个玩具车游戏中，玩家的两个手臂代表两个可上下移动的斜坡，红黄蓝三色的汽车从左边的三个平台开出来，你要上下移动左右手臂，将斜坡与左右平台连接起来，将汽车引导到右边对应颜色的平台上。汽车出现的速度会越来越快。算数题目也使用了多种方式，比如对比左右两组算术题的结果，如果左边算出来的数字大，就要用手臂模拟大于号，相反就模拟小于号。虽然这些游戏说起来都很简单，但玩起来却妙趣横生。

EA Sports Active 2.0

EA Sports Active 2.0

发售日 2010 年 11 月 16 日
开发商 EA Canada
发行商 EA

《EA Sports Activie》是 EA 近年来最成功的原创体育游戏新品牌，最新作将会在PS3、X360和Wii上同时推出，



▲这张图片中的画面是"NUIview"除错工具开启之后的情况，其中主画面的几个人就是Kinect"眼中"的玩家，几个主要关节点构成了玩家的骨架模型，将其与右边的Avatar模型匹配之后，就可以实现与虚拟人物的所谓"1:1动作捕捉"。

匹配到其他3D模型上，惟一的办法就是"单干"。

PS3的Move可以通过打补丁的方式让现有的游戏直接支持体感操作，但现有的X360游戏将很难通过补丁支持Kinect，所以迄今为止宣布将以补丁方式实现Kinect体感操作的游戏寥寥无几。另外，骨架识别系统在玩家坐下来时也会产生一些问题。

只要知道纵深图的工作原理就会知道哪里会出问题。系统对于人体有一个默认的"形状"，当玩家站立的时候，很容易捕捉到完整的人体形状。但如果是坐在沙发上，情况就完全不同了。不管你是正襟危坐、靠在靠背上还是半躺在沙发上，又或者是前面有个茶几挡住你的脚，这些都会给骨架识别系统带来巨大的随机因素。哪怕只是在前面有张普通的椅子，也会产生近距离的纵深数据，Kinect的软件必须全力运算一番才能将其消除。据内部人士透露，微软正着手解决该问题，但在Kinect发售初期可能还无法解决。不久前在网上出现的Kinect说明书中，就明确表示玩家在游戏时最好将挡在前面的茶几等各种家具搬走。这会给玩家带来很大的麻烦，毕竟不是那么多人愿意因为玩几个游戏而改变自家的家具摆设格局，每次玩游戏都要把家具搬来搬去也实在是太麻烦。

微软仅仅确认了一些娱乐节目的操作是可以坐着进行体感操作的，比如播放电影或者面板界面的操作。在这种情况下一般是只要捕捉一支手臂的动作即可，所以问题不大。不过如果你想坐着进行"上半身体感"，至少就现阶段来说，恐怕还比较困难。

分辨率太低？Kinect的技术瓶颈

核心玩家们对于Kinect很担忧的一个问题是，全身体感的动作感应分析是否会占用X360的大量运算资源，导致其画面质量受到很大影响。在这一点上，不能完全相信官方数据，根据游戏的不同，对CPU的占有率会有很大的不同。育碧的Frederic Blais表示，关于Kinect会占用一整个CPU处理内核的传闻完全是子虚乌有，Kinect大概仅占1%不到的运算资源。而微软的亚历克斯·基普曼表示，Kinect大约会占用X360 10～15%的系统资源。据分析，多数游戏确实是在基普曼所说的范围之内。Kinect会使用到X360一个处理器内核的2个线程，但仅占用比例相对较小的CPU运算能力。具体的占用情况还是视游戏而定，当然开发者的编程能力也很重要。

使用Avatar骨架追踪系统会带来额外的运算负担，而同时追踪两个骨架当然会提升得更多，如果要通过RGB摄像头在画面中显示出玩家的形象，也会再占用一些资源。Kinect的软件开发工具包里有种类多样的功能，语音识别也是另外一种强大的工具。这些都是"模块"，游戏中使用的模块越多，造成的运算负担就越大。

虽然说微软一直在强调Kinect今后会通过软件的更新而不断进化，但是硬件方面也不是毫无约束的。从公布的规格数据来看，Kinect最大的限制在于3D动作捕捉最为重要的纵深摄像头解析度降到了原计划的四分之一，即从640×480降到了320×240。这样的分辨率注定了手指的动作追踪根本不可能实现，也就是说一些需要精细操作的内容将难以完成，在FPS游戏里模拟扣扳机的动作进行开枪应该是无法实现的。在网络游戏里隔空对着屏幕中的虚拟键盘打字更加不可能实现。要知道，坐在沙发上玩游戏时，本来能够做的动作就有限，如果无法侦测手指动作，还如何与游戏进行互动？

Kinect公布之后，大家都在期待《少数派报告》那样的超级动作模拟操作。讽刺的是，由于纵深摄像头的解析度限制，《少数派报告》那



■最早的Natal宣传视频中有将实物扫描到游戏中作为道具的片段，不过该功能在初期无法实现。



其中只有对应Kinect的X360版才能实现EA所设想的真正体感健身目标。

游戏中的各种运动项目都是围绕特定的健身课程设计的，如果玩腻了已有的课程，还可以上网购买新课程。为了达到真正的健身效果，游戏软件附带了一根橡皮筋，还有一个心率监测器。游戏中的很多运动项目都需要拉橡皮筋，这样才能对手臂达到真正的锻炼效果，不像其他绝大多数Kinect游戏一样只能对着空气甩手臂，手部锻炼效果有限。通过Kinect和心率监测器收集到的所有数据都可以上传到网上，可以与朋友的锻炼课程对比，看看谁的锻炼效果更好。本作的菜单操作可以完全通过手势或者语音指令进行。由于游戏附带了橡皮筋和心率监测器，因此售价达到99.95美元。

极限竞速4

Forza Motorsport 4

发售日 2011年
开发商 Turn 10
发行商 微软

在E3 2010展会期间首次亮相，将会是该系列最特别的一款游戏，也是目前所公布的Kinect游戏中，画面最出色的一作。之前E3演示的DEMO中展示了本作的两个方面：其一是体感操作的竞速模式，其二是让你与名车近距离接触。

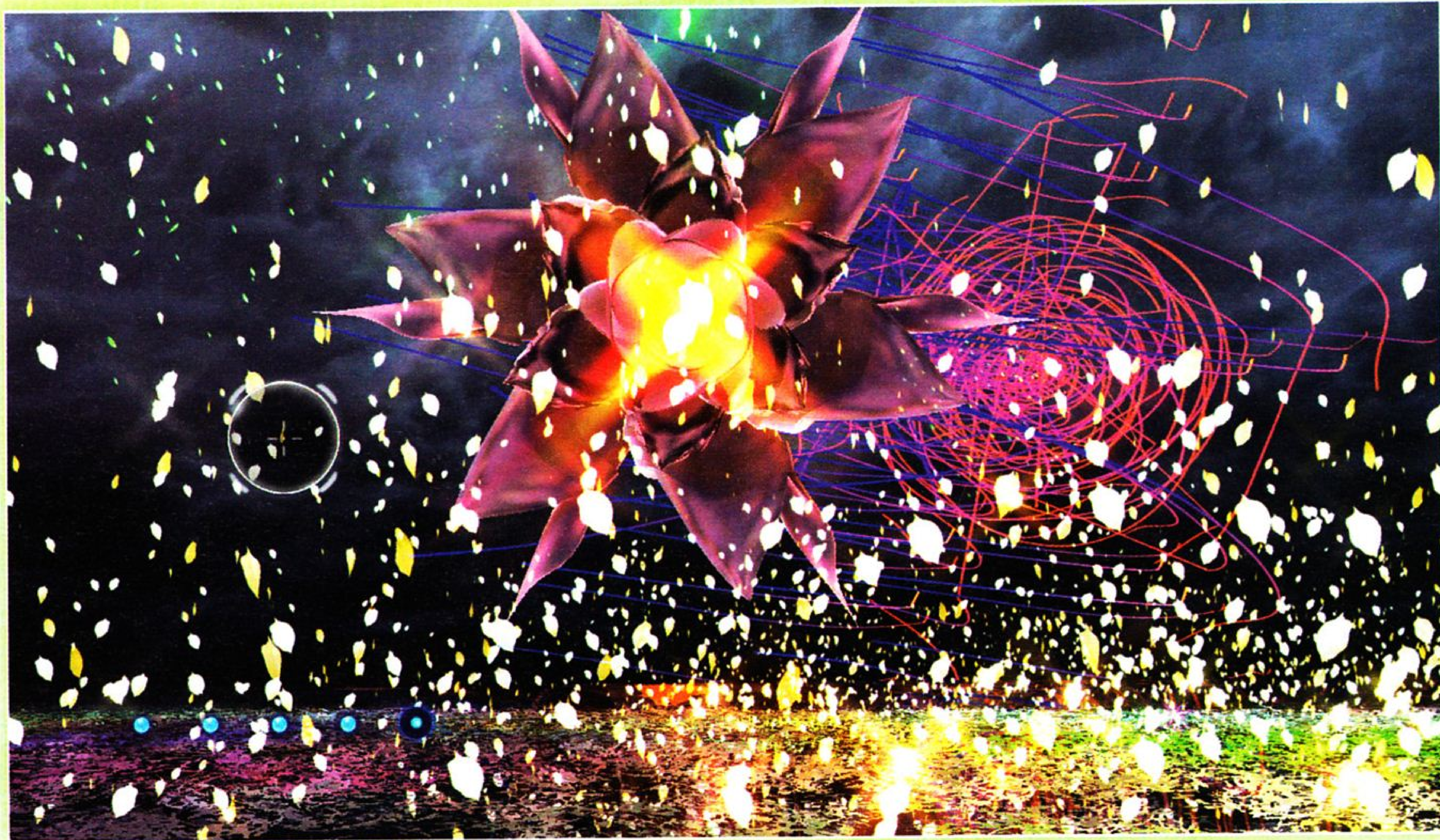
赛车操作完全打破了系列以往对于真实性的追求，变成了一款简单的休闲游戏。玩家自然是模拟方向盘的操作进行方向控制，而加速和刹车完全由电脑自动代劳。游戏的目标是在限定时间内超过尽可能多的汽车。虽然在操作上休闲化，但是汽车的物理效果还是绝对专业的，使用了《极限竞速3》的物理引擎。

本作特别强化了"汽车体验"，让爱车的玩家与百万级豪车深度接触。你可以从任何角度观察汽车的各种细节，可以坐到驾驶舱里，近距离检视每个细节。在汽车上有一些是可以触碰的"热点"，隔空触摸之后，会得到相关的信息（语音介绍而非一大串的文字）。给人的感觉就像是在4S店里，在销售人员的指引下试车。在汽车的建模方面，已经达到了系列的最高水准。看来，玩家不需要担心Kinect占用X360计算资源而导致游戏画面变差。



种用手拖动的方式进行菜单与图标的操作变得极为困难。实际上，通过E3和TGS等展会的公开试玩不难发现，虽然目前Kinect游戏在动作延迟方面已经得到了很好的控制，但是菜单的导航操作、按键与图标的选择等远远没有人们想像地那么直观灵敏，与使用手柄相比更是慢得多。比如在《索尼克滑板 自由竞速》的菜单画面，玩家要移动画面中的小手状光标到START图标上才能开始游戏，这个移动过程用手柄甚至Wii的遥控器手柄都能很容易地完成，但是用Kinect就变得相当困难。因为这种控制光标的移动过程只靠侦测手臂的挥动是不够的，要进行准确的移动，至少要捕捉到玩家手掌的移动，但是Kinect“看到”的并非手掌，而是人体骨架中手臂末端部位的一个关节点，玩家在玩游戏时手掌的各种动作也会影响到对这个关节点的精确捕捉，所以最简单的“光标移动”动作变成了Kinect的一根软肋。在现有的各种游戏演示DEMO中，凡是关于身体移动、倾斜或者挥舞手臂等动作都能做到相当完美的捕捉，而所捕捉的部位越小，准确度就越差。虽然说随着软件的升级进化，小部位捕捉的准确度也会逐步提高，但是在纵深摄像头本身解析度的限制下，这个瓶颈是不可能被完全攻破的。Kinect最适合的是全身大幅度动作，传统游戏中要求的精准操作绝不适合Kinect，X360最强的FPS游戏还是尽量避开Kinect为妙。实际上，这也是Kinect与PS Move最大的区别，Move因为配备了光球，所以在光标移动方面完全不在话下。因此Move适合的是手部的精准小幅度动作模拟，而Kinect适合的是全身运动型游戏。

虽然Kinect的动作感应精度远远不及当初刚公布时描述得那么科幻，但Wii的实例告诉我们：对于游戏操作界面来说，最重要的并不是精确度有多高，而是这种操作方式是否能带来前所未有的体验。Move只能说是Wii的进化，而Kinect才是真正的全新界面，能够激发开发者制作出新类型游戏的创意，就像几年前的Wii一样，以创新的游戏感受引起数千万玩家的尝鲜欲望。



▲虽然都是体感操作，Move与Wii可以说是殊途同归，但Kinect却与二者截然不同。Move与Wii擅长的地方恰恰是Kinect的短板，而Kinect擅长的三维空间全身体感则是Move与Wii难以实现的，这是Kinect以创新操作方式带给玩家新鲜感的好机会，《伊甸之子》就是一个很好的榜样。

关于Kinect还有不少重要问题有待解答，比如是否会有手柄操作与全身体感相结合的游戏？你可能会觉得这是毫无疑问的，但迄今为止我们还没有发现任何一款可同时进行体感操作与手柄操作的游戏，这不大可能是因为所有开发者都想不到这种操作方式。有一个值得注意的事例：Kinect公布后，关于《神鬼寓言III》是否会支持Kinect，Lionhead的态度多次摇摆，先是说不支持，后来又说支持，到最后还是去掉了Kinect功能。Lionhead是Kinect游戏的主要开发商之一，《神鬼寓言III》取消Kinect功能很有可能是因为同时使用手柄与体感操作存在难以克服的技术难题。另外，以Kinect的操作方式，很容易想像用它来侦测玩家手持真实道具的动作，但是目前的所有DEMO中竟然也看不到这样的演示，就连最容易想到的挥舞高尔夫球杆等动作都看不到，这是否也是因为其中存在技术限制？在最早的Natal宣传影像中，将玩家自己的滑板“扫描”到游戏里的片段令人印象深刻，但是这种功能在首发游戏中找不到。

至于市场前景，在Kinect正式发售之前，任何猜测与推断都是徒劳的。Kinect代表的是一种从未有人尝试过的游戏体验，将会面向全新的市场群体，以往的经验无法作为参考，就连Wii的先例也无法作为依据。就像在Wii发售之前，大多数业界人士还是认为任天堂将落后于索尼和微软。Kinect有着最简单直观的游戏方式，很容易吸引从不玩游戏的人们尝试，而且299美元就能买到4GB版X360与Kinect的套装，价格处于休闲游戏市场可以接受的范围。不过也有很多不确定性因素影响到Kinect的前景，比如对于客厅面积的要求，对于家具摆放的限制，游戏时可能导致的受伤、损坏家具家电等意外，这些都很可能影响到Kinect的发展。不管怎样，被业界斥为“失去创新精神”的微软，这一次在大胆创新的道路上迈出了勇敢的一步，无论结果如何，这种革命性的全身体感方式都值得我们去尝试与体验。

Kinect 星球大战

Kinect Star Wars

发售日 2011年

开发商 Terminal Reality

发行商 LucasArts

挥舞光剑战斗，是很多美国人少年时代都曾有过的梦想。Kinect将会让孩子们的梦想成真。《Kinect星球大战》是E3 2010期间最受关注的Kinect游戏之一，本作是由LucasArts、Terminal Reality和微软共同合作的项目，使用了Terminal Reality自己开发的Infernal引擎，与之前的《捉鬼敢死队》相同。

本作是一款按照固定路线前进的第三人称视点动作游戏，玩家不仅可以模拟挥舞光剑的动作，还可以模仿发动原力的动作，让所有热爱《星球大战》的人们都成为拥有强大原力的



绝地武士。由于原力的种类多样，因此可以模拟的动作也很丰富，比如用原力将敌人推飞、原力冲撞等。值得注意的是，这是已公布的Kinect游戏中较为罕见的传统动作游戏，而由于Kinect的特性，玩家应该是很难控制绝地武士移动的，所以本作看起来似乎是像光枪游戏一样自动移动，主角会按照预设的路线自动前进，玩家只要负责各种战斗动作的模拟即可。

迈克尔·杰克逊 梦幻体验

Michael Jackson: The Experience

发售日 2011年初

开发商 Ubisoft Montreal

发行商 Ubisoft

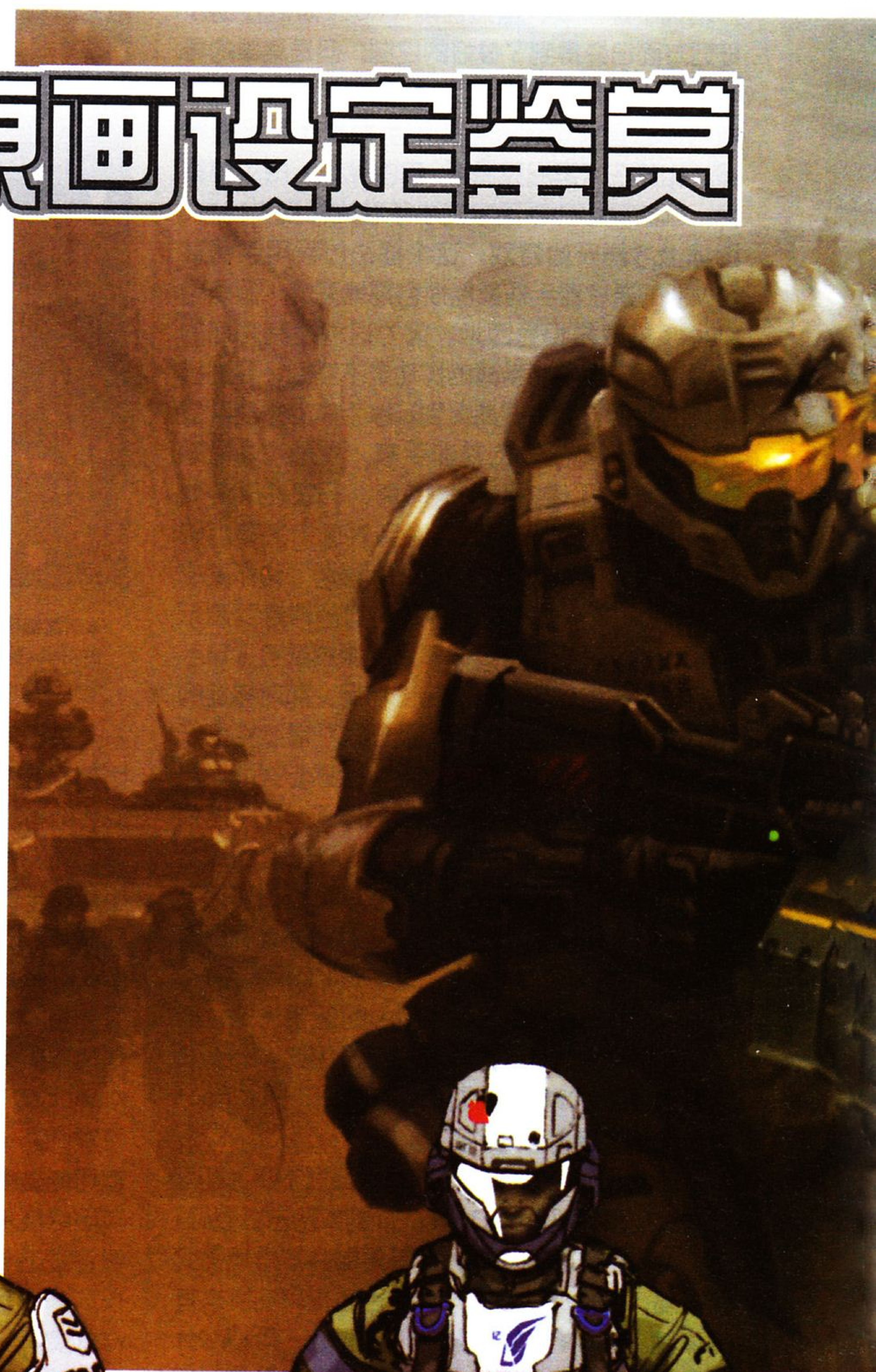
本作的Wii版将会在2010年11月份率先上市，不过如果你想获得真正的“梦幻体验”，还是要选择能完全表现其真实魅力的Kinect版。育碧重金获得授权，在游戏中收录了大量的迈克尔·杰克逊经典曲目。

本作使用了育碧独自研发的“玩家投影”技术，玩家的形象不仅会出现在画面中，还会置身于迈克尔·杰克逊最著名的MV或现场表演的环境中，让玩家与迈克尔·杰克逊同台献艺的梦想成真。考虑到迈克尔·杰克逊的舞步难度都很大，游戏中还准备了“迈克尔学校”，玩家在正式上台前可以先学习与彩排，每一个动作都提供了教学录像。另外，Kinect版还独家拥有伴唱功能，可以利用Kinect内置的麦克风边跳边唱。



文 铃 美编 木仙

《光环 致远星》原画设定鉴赏



角色设定

铭记

斯巴达三期计划采用了非传统的培养和锻炼方式，"开火与忘却"是UNSC对战士们乃至整个培训计划的要求。







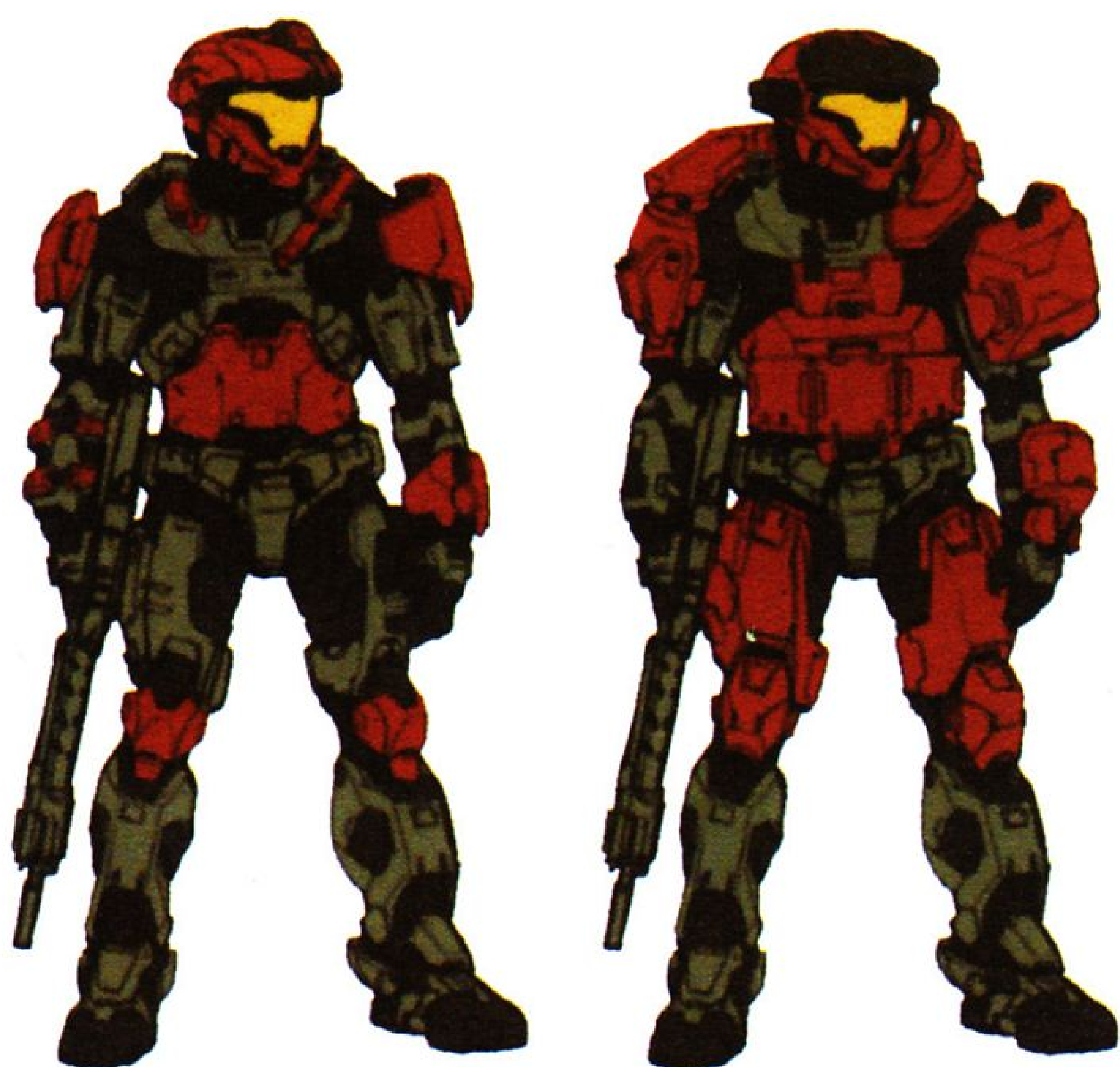

Artist: Dorje Bellbrook



暴风雨前的宁静

诺贝尔小队在作战结束后的稍事休息。这是关于斯巴达战士的早期设定图，主要是为了表现出带头盔和不带头盔的两种不同效果。



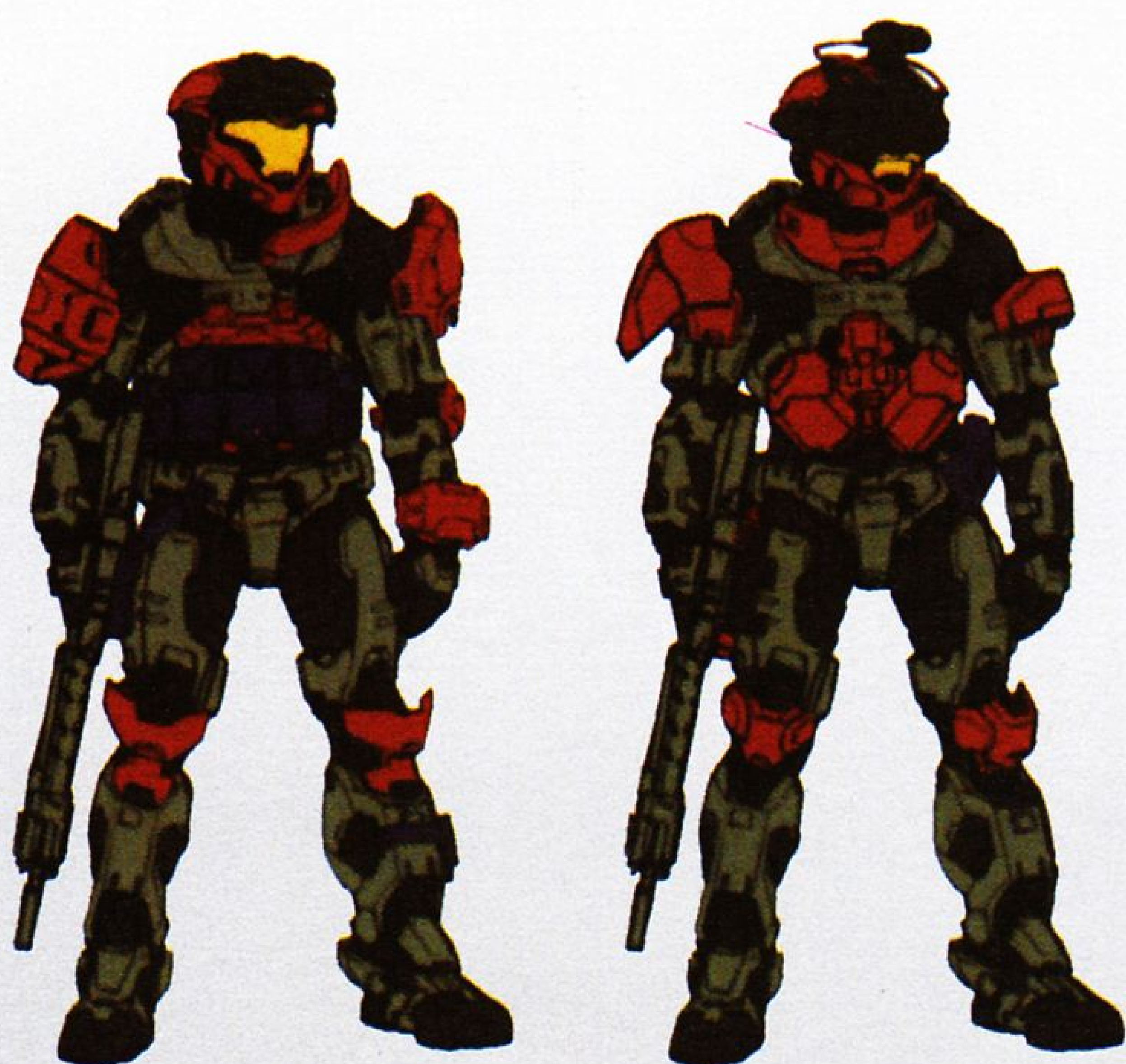




Artist: Dorje Bellbrook

本能选取原则

与斯巴达二期战士相比，斯巴达三期战士在基因等基本素质上，平均水平要低于二期的前辈们很多。但随后斯巴达三期战士的作用很快就发挥了出来，他们被迅速派遣到无数的军事设置中。只要穿上护甲，三期战士立刻就能开始战斗。





Artist: Isaac Hannaford

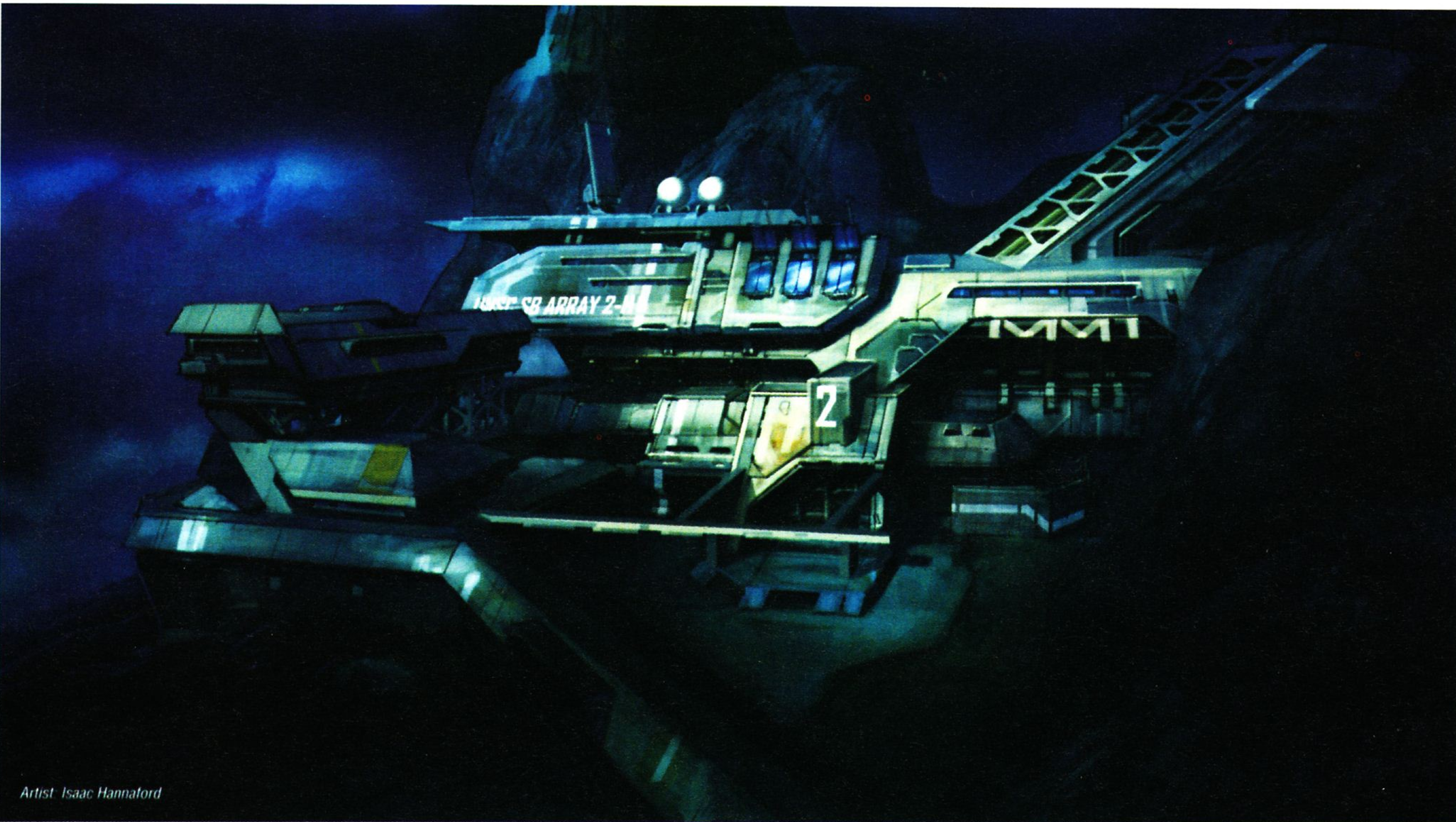
环境设定 开拓新世界

被丛林覆盖而又充满神秘感的场景是《光环》极具标志性的景色，每一片景象看上去都很熟悉，即使它们之前从未出现过。这就是属于《光环》的独有风格，取材于现实，却又充满想象力。

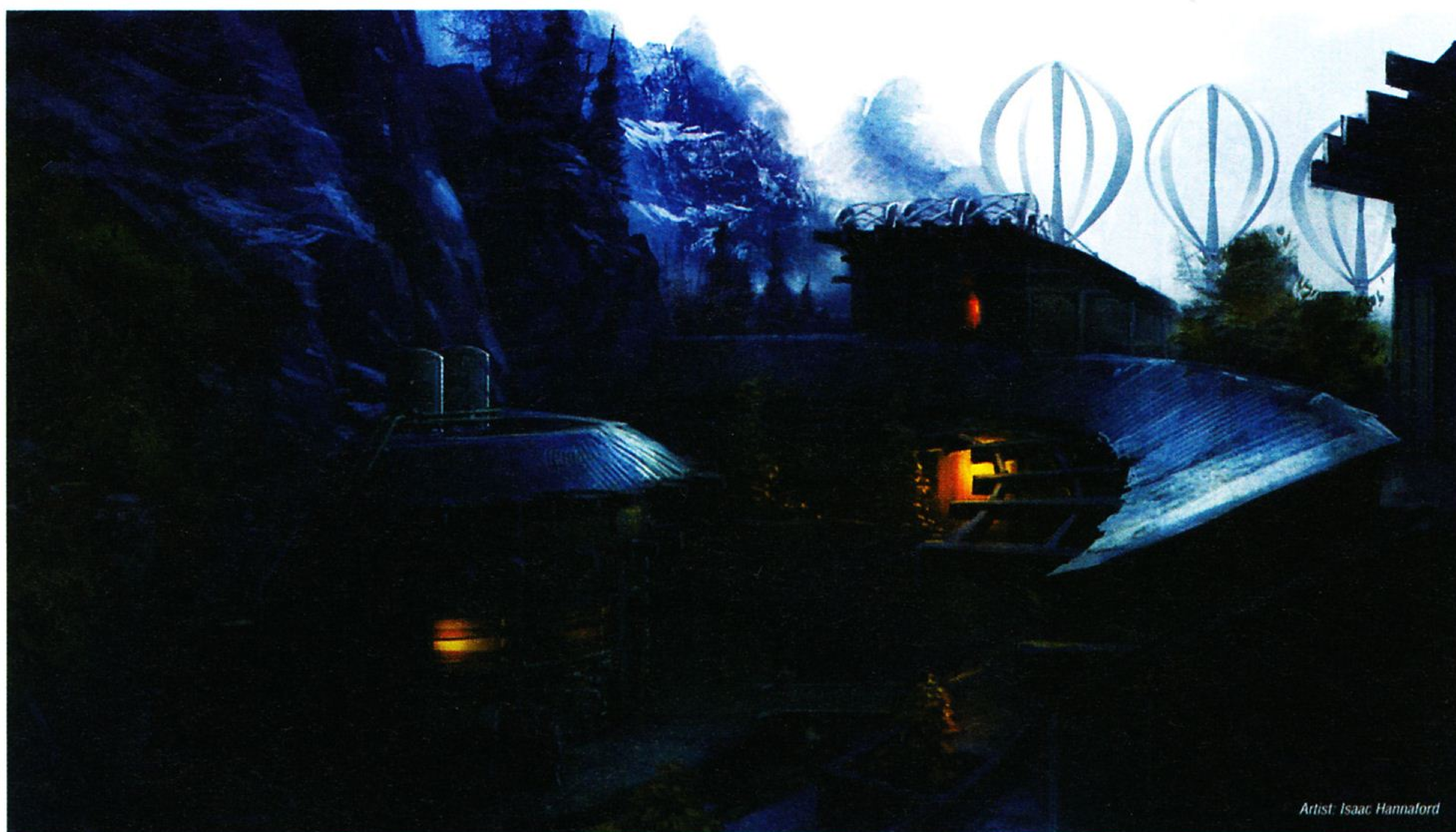
Artist: Alex Chu

任务 边缘地带

尽管致远星有UNSC的军事基地，但星球的偏远地区还是有成千上万以农耕为主的殖民者居住。虽然星盟的注意力主要都集中在了人类军事力量发达的地域，不过还是会派出侦查小队来探查这些偏远地区。



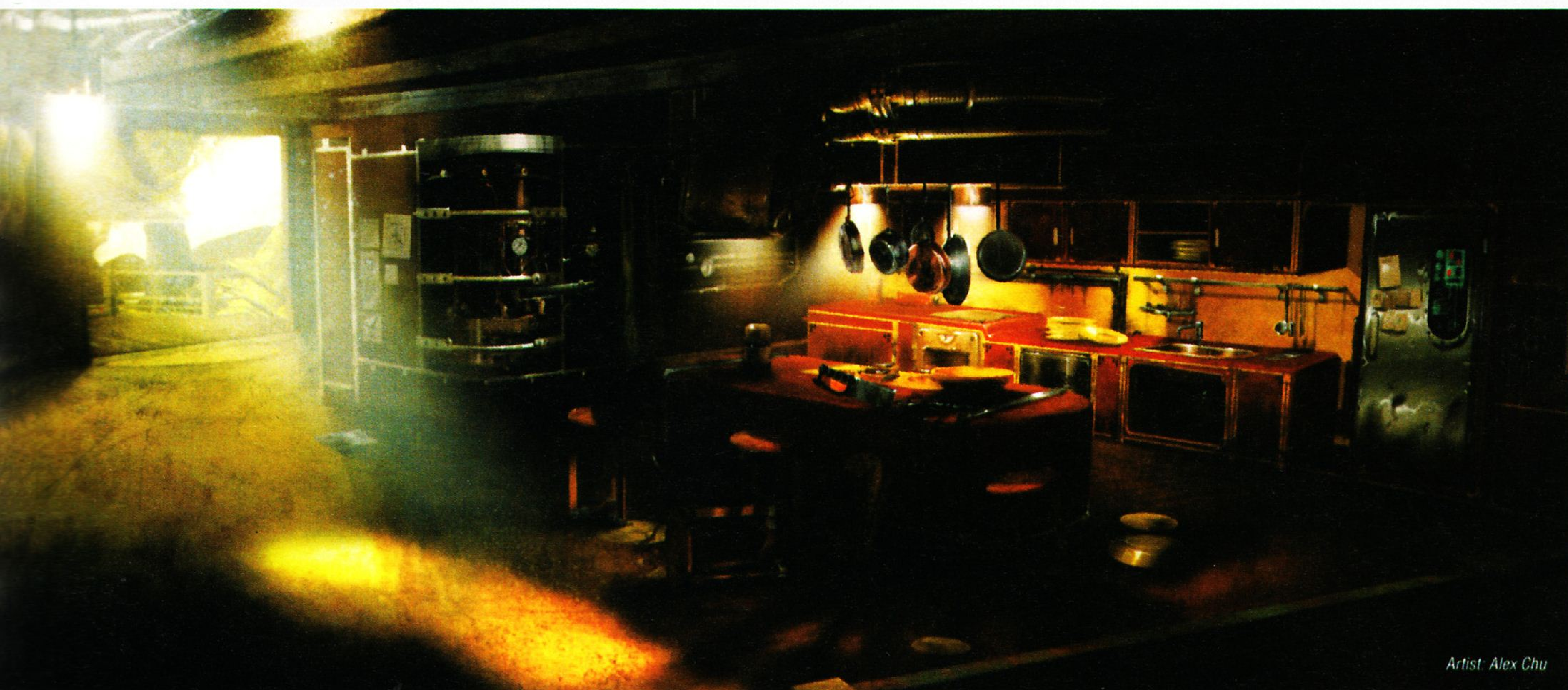
Artist Isaac Hannaford


Artist: Isaac Hannaford

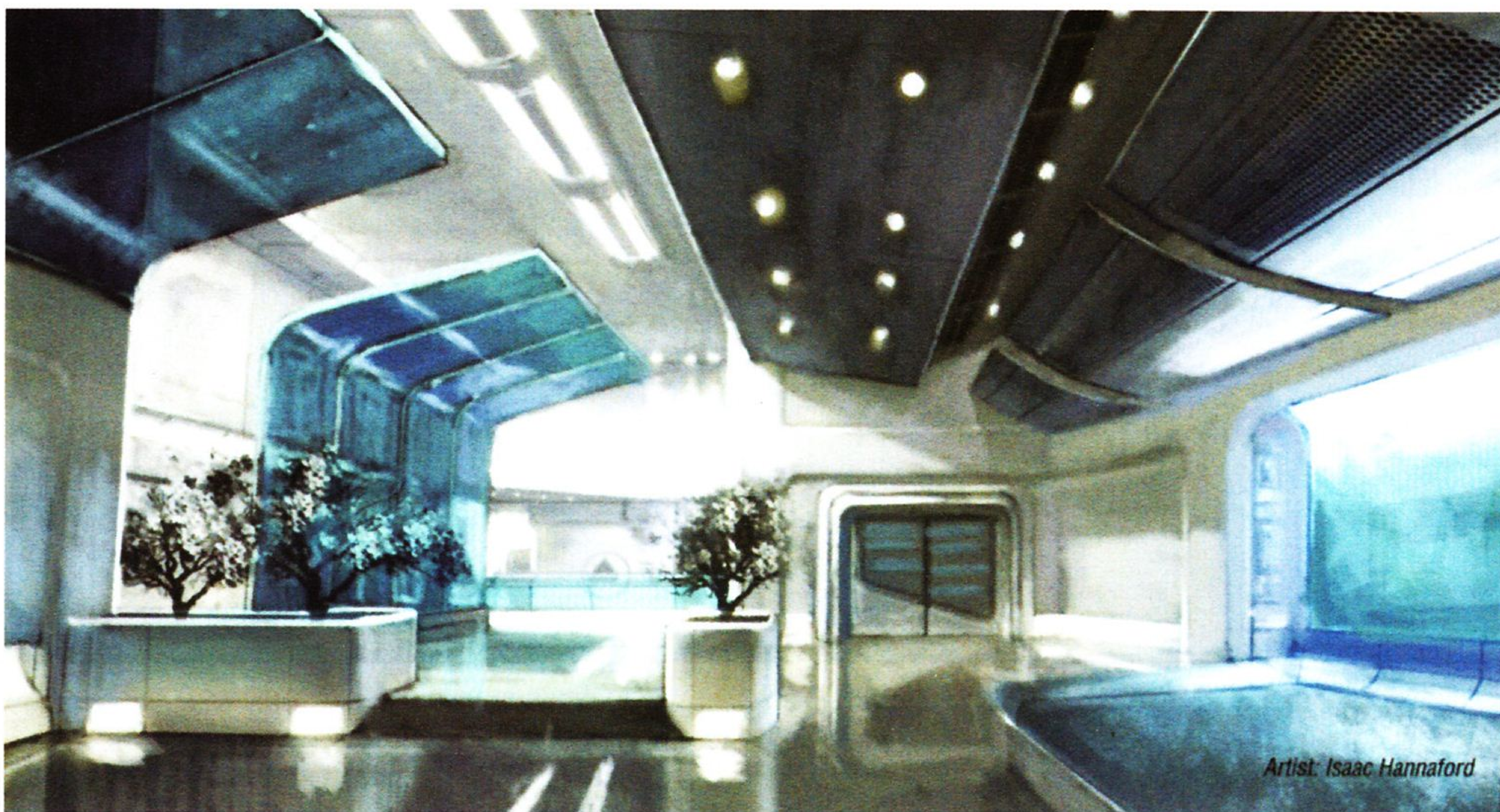
庇护所

为了使游戏的故事情节更丰满，创作许多描述殖民者居住场景的原画肯定是必要的。


Artist: Alex Chu

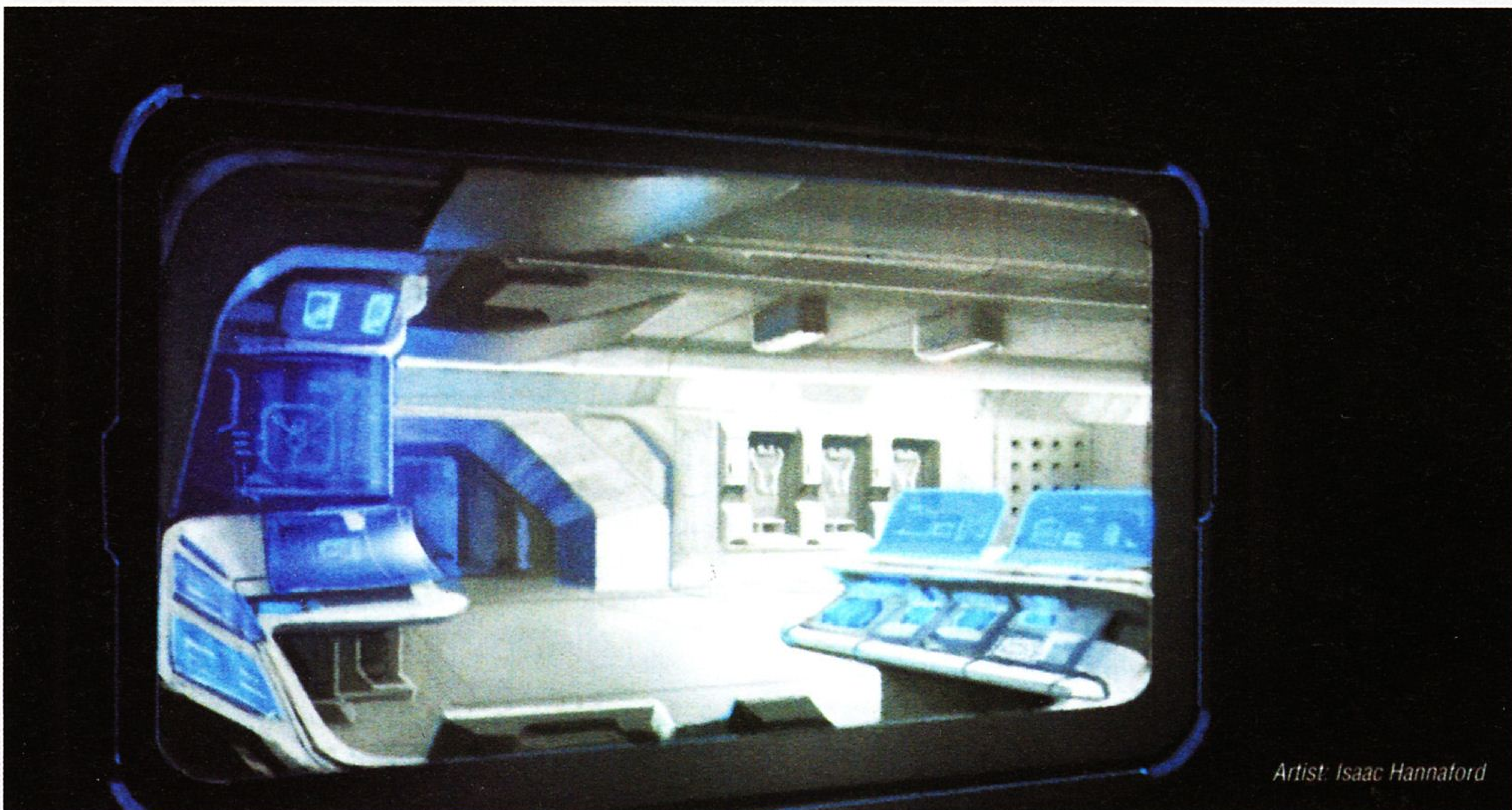

Artist: Alex Chu


Artist: Mark Goldsworthy


Artist: Isaac Hannaford

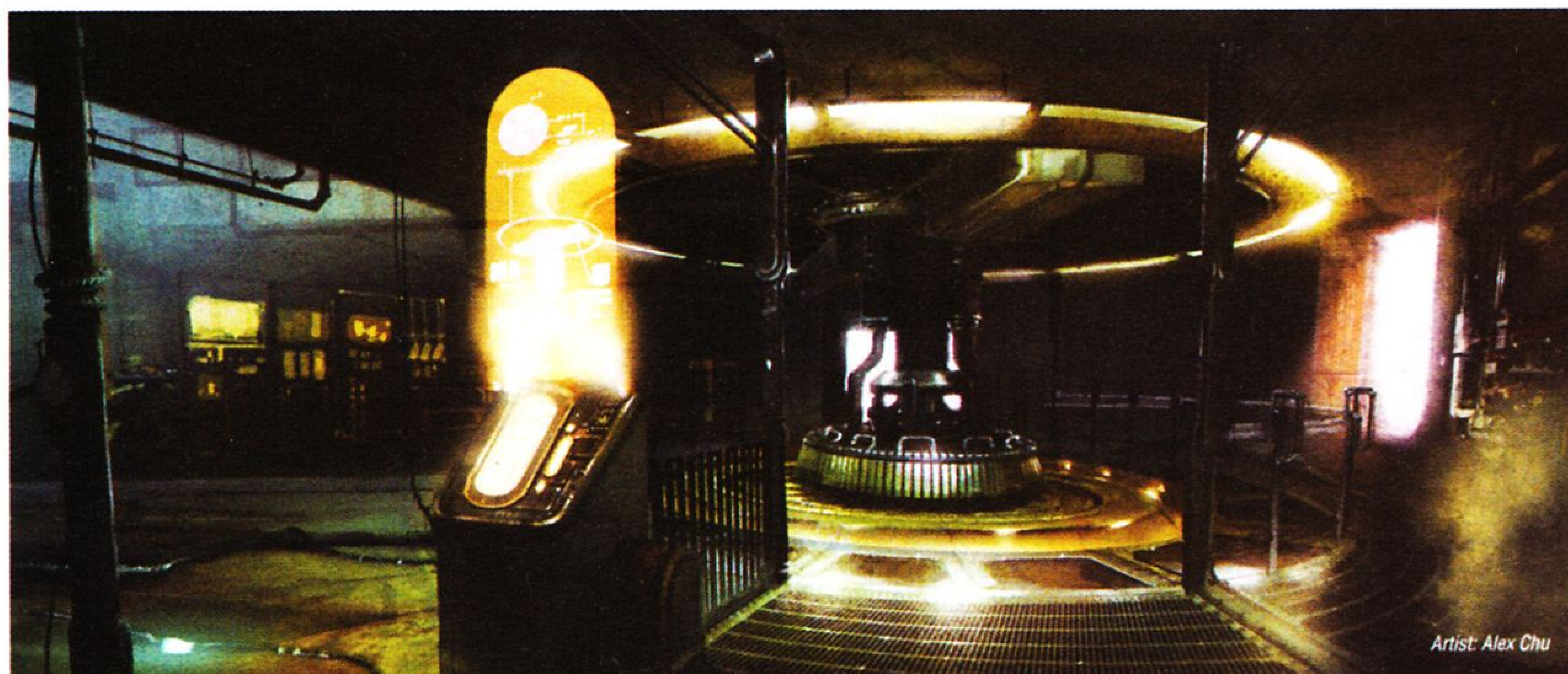
开创性场景

由于视角拉得很远，总体感和概括感便表现了出来，这样的场景用来担当标题画面的背景图是再好不过了。


Artist: Isaac Hannaford

天才的设计

与殖民者的生存地区相比，致远星军事基地的办公室充满了现代感，Isaac Hannaford 的出色创作灵感将科技发达的基地表现得很出色，你甚至可以感觉到隐藏在这外表之下的各种秘密研究。



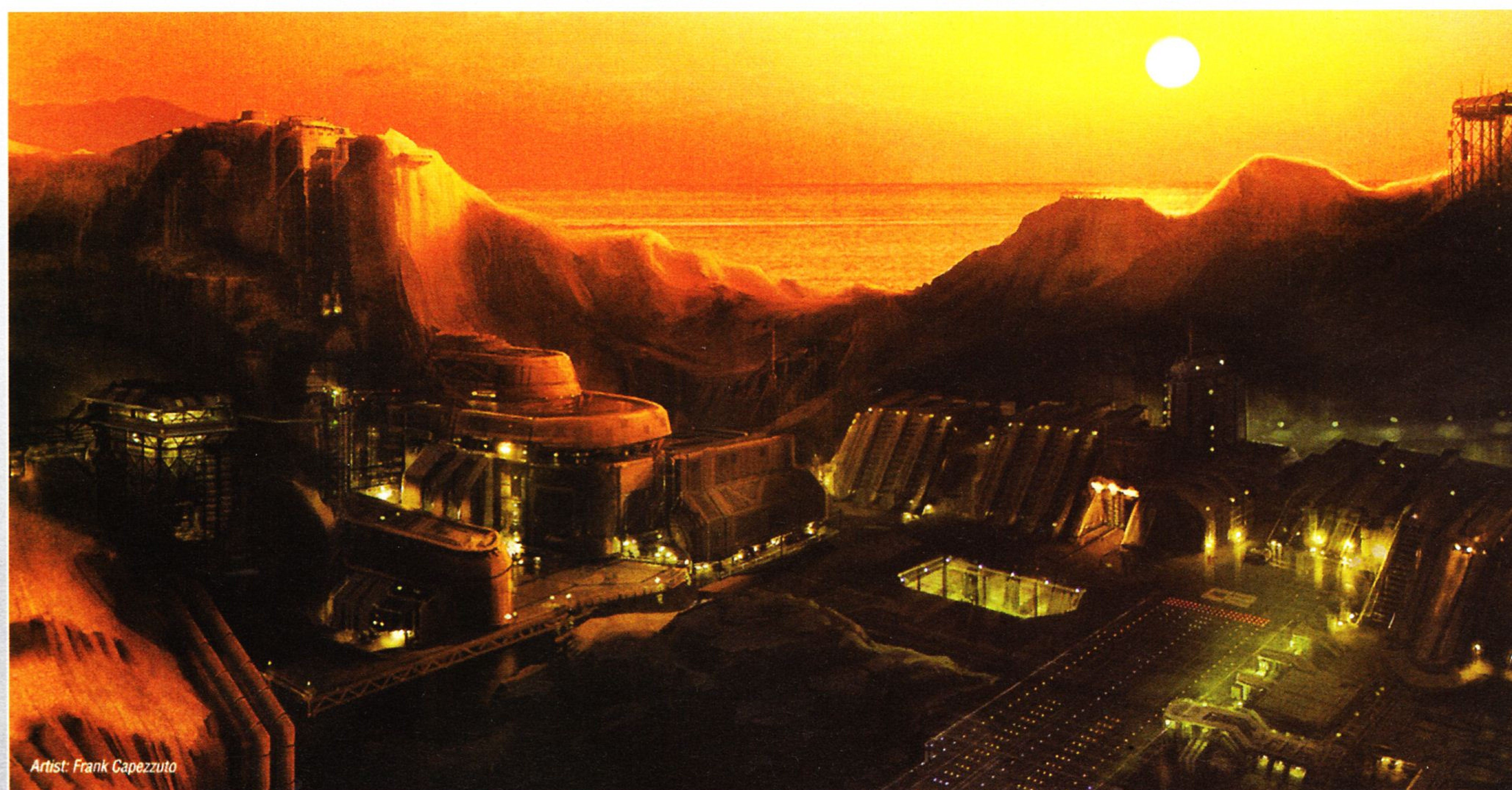
电力供应室

致远星上的发电厂，负责为致远星上的居民和军事基地提供必须的电力。

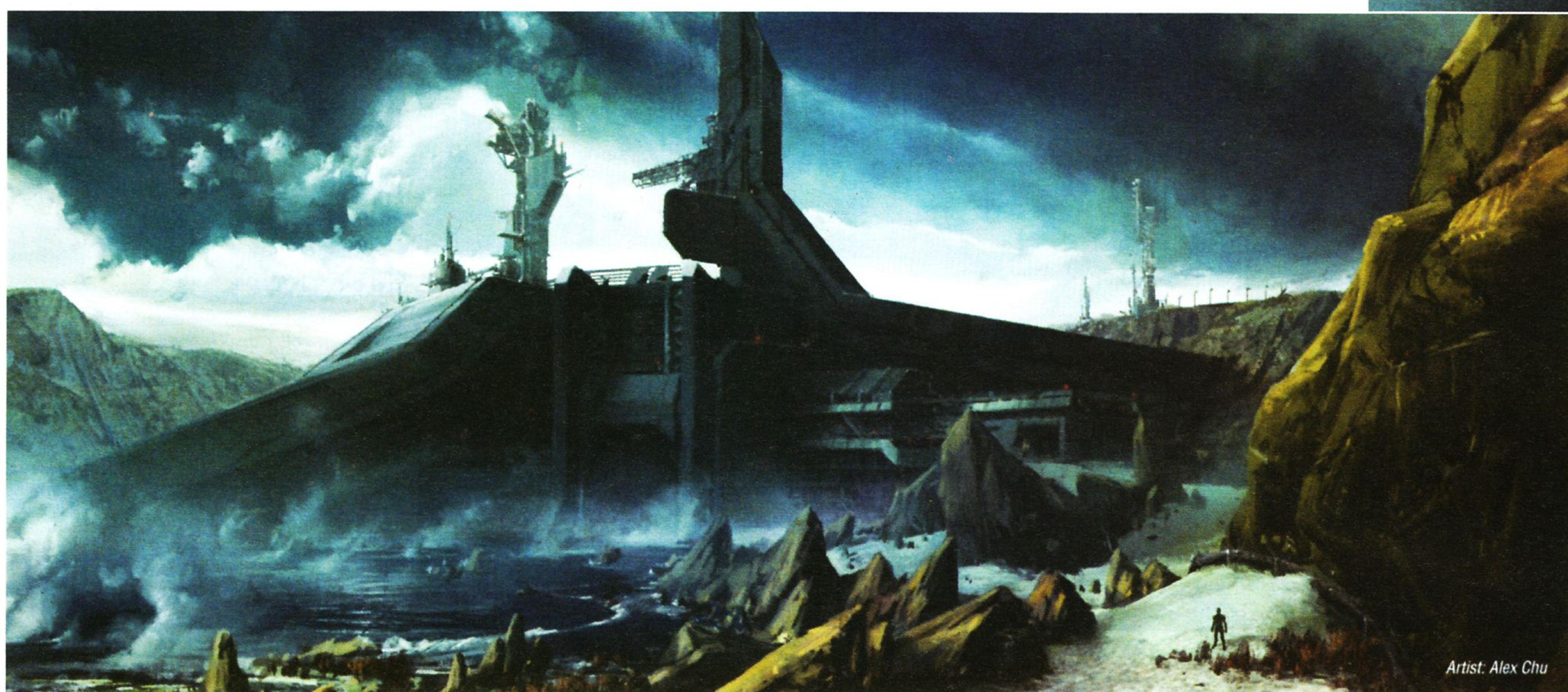
蓄势待发

在 Bungie 的构想中，有这么一处军事设施，这里发射的火箭会将玩家直接送到他们从未去过的地方。



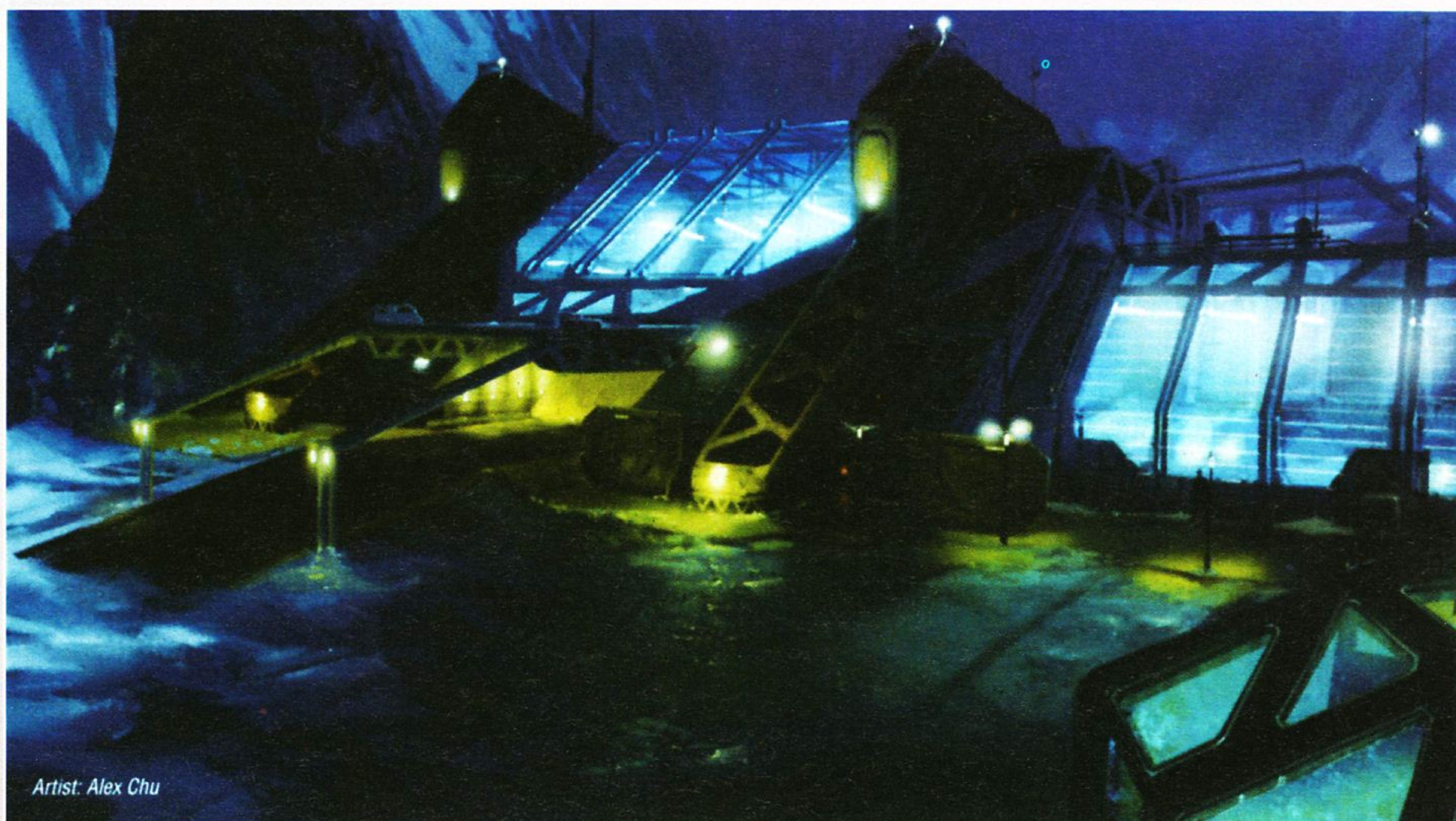



Artist: Alex Chu


Artist: Alex Chu

倒数计时

沉睡状态的刺刀基地，一旦接到任务命令就会马上开始运作。


Artist: Alex Chu

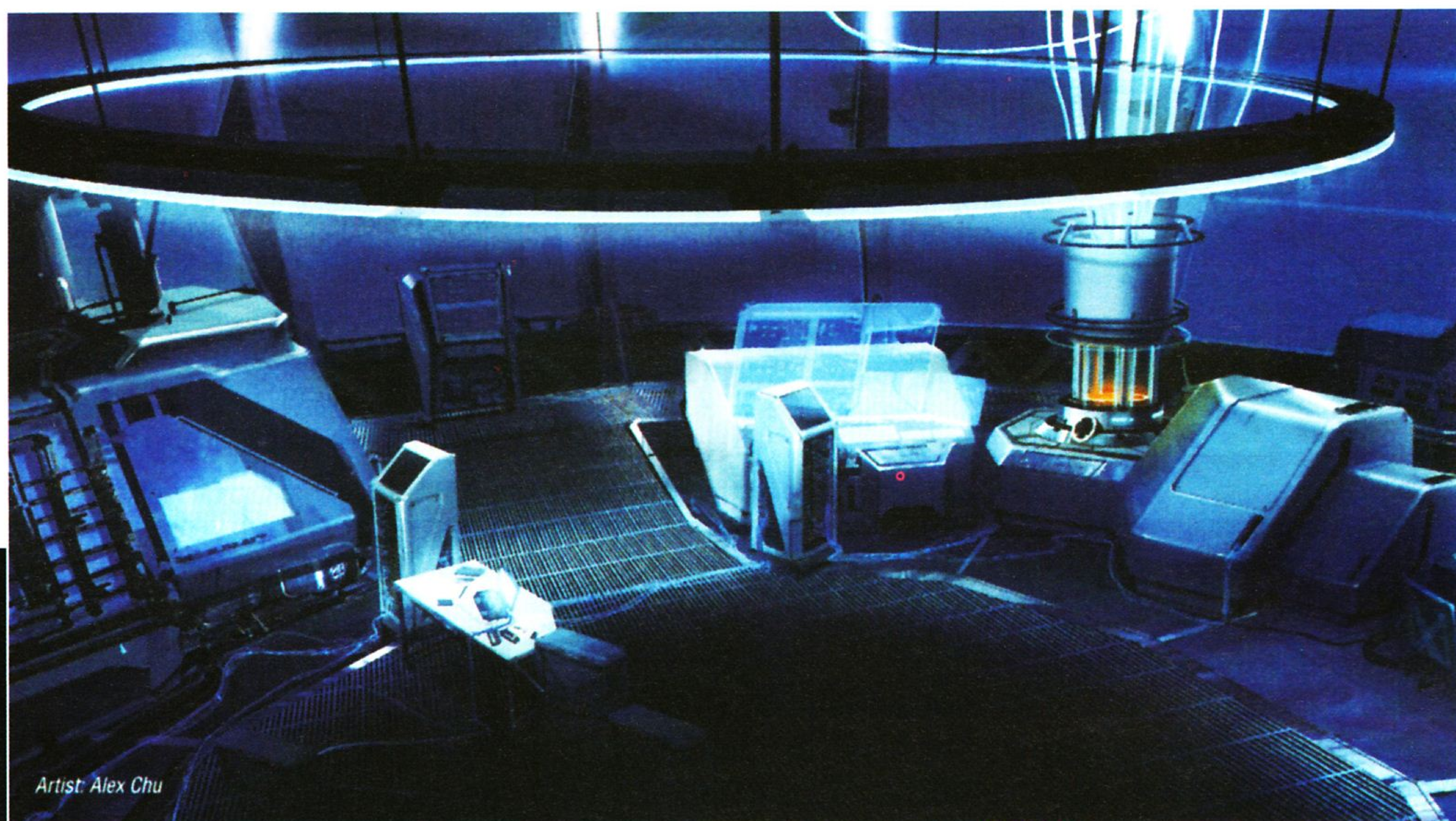


岩石、金属、时空

在致远星的地表深处，隐藏着点点亮光，这里记录着人类的古代文明。

冰面之上

哈尔西博士的实验室是高度机密，不过再隐秘的设施也需要切实可行的计划来维持正常运转。



Artist: Alex Chu

Artist: Alex Chu

XBLA十大成就神作推荐

文 纱迦

XBOX LIVE arcade

"成就集中赢"开设多期，还没怎么介绍过XBLA游戏，这项空白现在就由笔者来弥补吧！大家都知道，XBLA游戏的成就上限是200点，仅有极少数能通过DLC增加到250点。和光盘游戏1000点的上限相比，200点的确有点殊不足道。不过俗话说得好，集腋成裘，积沙成堆。几百个XBLA游戏加起来，同样是不可忽视的成就力量。而且XBLA游戏中也不乏神作级别的作品，如这回为大家介绍的十大神作，均只需1个小时左右即可圆满，十个游戏加起来有2000点，也就花十个小时出头的时间，这个性价比还是很高的。OK，下面就请大家欣赏由笔者从数百个XBLA游戏中精选出来的十大神作！



说《降世神通》是光盘游戏中最好拿全成就的游戏，我想应该是没有人反对的。而这款《破坏王》则是XBLA游戏中的《降世神通》，也就是说它是XBLA中最好拿全成就的游戏。大家完全不要管成就列表在说什么，只要你把两个模式通掉，再打一盘两人对抗模式，200点就到手了。而且本作是完全免费的，你可以用数据线直接拷入硬盘中进行游戏，无须任何授权。上辑光盘中便收录有这个游戏，还等什么，赶快出手吧！

XBLA版《降世神通》

破坏王

Dash of Destrguction

■NinjaBee ■动作
■游戏人数：1～4人 ■售价：免费

成就数量	200点/12个
难度	☆☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	30分钟以内
最少通关次数	1次
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就BUG	无

DestructoMatic Rex 10点
成就说明 破坏地图上的全部建筑物

Mike's Protege 25点
成就说明 打过任意一关

Adrenaline Boost 15点
成就说明 打过恐龙的第1关

Tough as Nails 15点
成就说明 打过恐龙的第5关

A New Hope 20点
成就说明 打过恐龙的第6关

Hungry Hungry Dino 15点
成就说明 用恐龙吃下40辆汽车

成就拿法 以上条件全部可概括为恐龙模式通关。这个模式玩法非常简单，操纵恐龙吃下四处逃窜的汽车即可，后期会有对手恐龙和你抢生意，不过难度几乎为零。一共只有6关。

Speed of Sound 20点
成就说明 打过汽车的第3关

Supercharged 25点
成就说明 打过汽车的第4关



Speed of Light 20点
成就说明 打过汽车的第5关

Tricked Out 10点
成就说明 打过汽车的第6关

Employee of the Month 15点
成就说明 用汽车吃到40个目标

成就拿法 打完恐龙模式会出汽车模式，此模式的玩法和恐龙模式相反，你要控制汽车躲开恐龙的吞噬，吃到一定数量的目标就算过关。这个模式比恐龙模式稍难一点，但难度依然很低。以上成就在打通汽车模式后必定可解除，一共也只有6关。

Extinction Event 10点
成就说明 在多人游戏模式中获得一场胜利
成就拿法 超级简单的成就，无须在线，只要你有两个手柄，选合作模式双人开始游戏，然后由你获胜即可解除。



收齐200点向经典致敬！

小蜜蜂

Galaga

■NBGI ■射击
■游戏人数：1人 ■售价：400点

相信《小蜜蜂》就无须介绍了(尽管本人小时候一直认为此游戏就是弱智游戏的代名词)。XBLA版《小蜜蜂》除了界面改变、加了成就之外，其他方面和原版并无区别，不过新增的选关功能异常强大，使得游戏全成就的难度大幅降低。本作除了在Xbox LIVE上下载之外，在光盘版《Namco经典合集》中亦有收录，相信不少买ARCADE版主机的朋友都有这个游戏。

成就数量	200点/12个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	1小时以内
最少通关次数	—
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就BUG	无

トンボ 10点
成就说明 发现敌机トンボ

サソリ 15点
成就说明 发现敌机サソリ

モミジ 20点
成就说明 发现敌机モミジ

エイ 25点
成就说明 发现敌机エイ

ギャルボス 30点
成就说明 发现敌机ギャルボス



青い宇宙船 30点
成就说明 发现敌机青い宇宙船

成就拿法 以上成就其实等同于剧情相关的成就(如果你认为《小蜜蜂》有剧情的话)。这些敌人会在流程中自动出现，其中最晚出现的青い宇宙船会在第31关挑战关中出现，因此你可能要打到第31关才能解除全成就。本作凡打过的关卡均可直接选择(在主菜单中选择)，因此打到31关毫不为难。

ステージ10 5点
成就说明 打到第10关

ステージ20 10点
成就说明 打到第20关



デュアルファイター 5点
成就说明 完成一次合体

捕虏ファイター破坏 5点
成就说明 击毁被抓走的战机

パーフェクト 15点
成就说明 将任一挑战关中的敌人全灭

成就拿法 这3个成就一起讲解会比较容易。在特定关卡（多为挑战关卡的前一关），最后阶段会有敌人冲下来放电波。如果不幸被这种电波击中，你的战机会被抓走成为敌人，同时你会损失一条命。如果你随后击毁被抓走的战机，就可以解锁“捕虏ファイター破坏”成就；如果你把控制它的敌人打死，然后与被抓走的战机接触，就可以完成合体，并解除“デュアルファイター”成就。合体状态下等于是火力翻了一倍，这样再去完成“パーフェクト”成就比较简单。要想全灭挑战关的敌人还是有点难度的，如果有合体的话就简单多了。



ステージ30 30点
成就说明 打到第30关

成就拿法 如上所述，因为可以选关，所以打过第30关毫无难度。



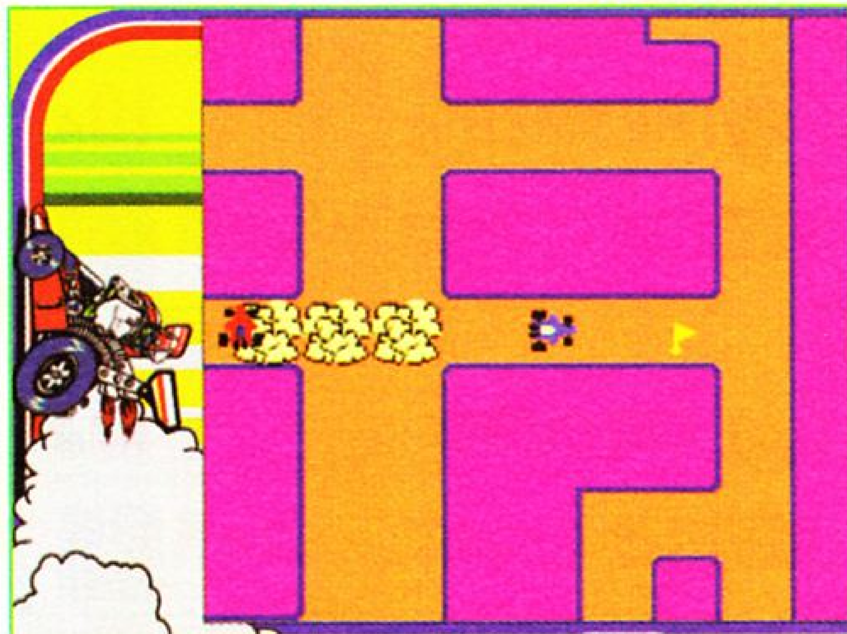
本作同样是Namco昔日的经典之作，不过知名度远不及《小蜜蜂》、《吃豆人》，可能不少朋友没玩过此作。不过没关系，这游戏实在太简单了，从零开始也能轻松搞定。本作虽然是赛车题材的游戏，但实际上归入动作游戏比较合适。和《小蜜峰》一样，本作除了在Xbox LIVE上下载之外，在光盘版《Namco经典合集》中亦有收录。

最好拿成就的赛车游戏

迷魂车
NEW RALLY-X

■NBGI ■动作
■游戏人数：1人 ■售价：400点

成就数量	200点/12个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	1小时以内
最少通关次数	—
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就BUG	无



Clear Round 4 10点
成就说明 打过第4关

Clear Round 8 20点
成就说明 打过第8关

Clear Round 12 25点
成就说明 打过第12关

Clear Round 16 30点
成就说明 打过第16关

成就拿法 本作一样有选关功能，用此功能可以很方便地解除成就。

Special Flag 5点
成就说明 获得地图上出现的S字旗帜

Special Flag First 10点
成就说明 任意一关中获得的第一面旗帜便是S字旗帜

No-Miss Special Flag 15点
成就说明 任意一关中获得的第一面旗帜便是S字旗帜，之后在不损失生命的情况完成这一关

Lucky Flag 5点
成就说明 获得地图上出现的L字旗帜

Fuel Bonus 10点
成就说明 当油量还在一半以上时获得L字旗帜

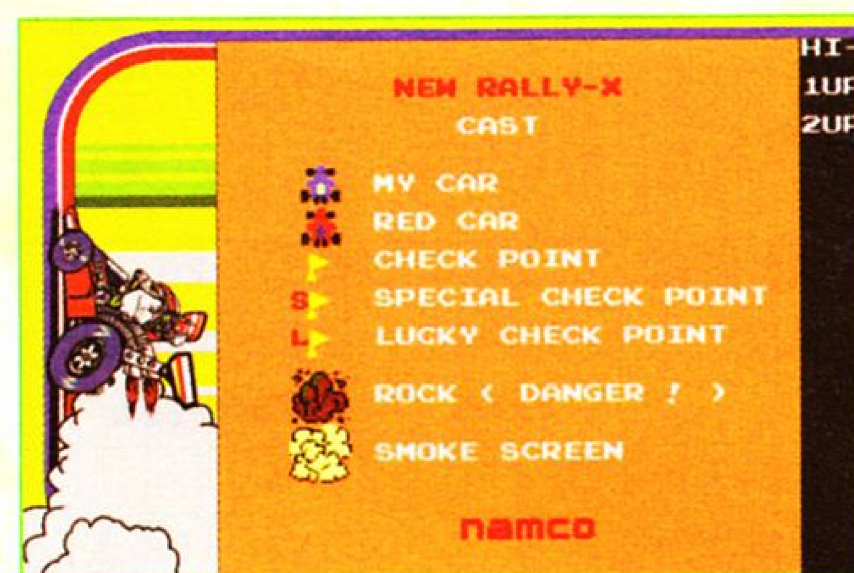
成就拿法 游戏的玩法就是躲开敌车的追踪，然后吃光旗帜，我方惟一的自保手段是放烟雾。由于以上成就不限关卡，因此绝无难度。

No-Miss (Round 7) 40点
成就说明 一命不死打过第7关
成就拿法 这是游戏中相对最难的成就了，但事实上也不难。因为游戏的前7关难度很低，而且这7关里还包含有奖励关。当然如果你在奖励关自己撞死的话那就没办法了……

Extend 10点
成就说明 获得2万分奖一条命

Double Extend 20点
成就说明 获得10万分奖第二条命

成就拿法 基本上如果你有过7关不死的本事，这两个成就也很简单。如果过了第7关还没达成，那就继续往下飙吧，绝对不难。惟一的贪分技巧是在油量充足的情况下吃下L字旗帜。





成就系统的一大意义，就在于它能赋予经典作品活力。《吃豆人》可以说是比较典型的例子，在GOOGLE向其致敬之前，不少X360玩家已经通过XBLA版致敬过了。《吃豆人》的全成就难度在这次介绍的十个作品中算是相对高的，这与游戏本身难度较高也有关系。我也是通过XBLA版才知道，原来《吃豆人》到了后面这么难！本作同样收录于光盘版《Namco经典合集》中。

成就数量		200点/12个
难度	~170点	★☆☆☆☆
	~200点	★★☆☆☆
在线成就点数		无
全成就所需时间		1小时以内(~170点)
最少通关次数		—
有无会错过的成就		无
有无不影响成就获得的秘技		无
有无成就BUG		无

为成就，更为经典！

吃豆人
Pac-Man

■NBGI ■动作
■游戏人数：1人 ■售价：400点

Cherry 5点
成就说明 吃下樱桃



Strawberry 5点
成就说明 吃下草莓

Orange 10点
成就说明 吃下橙子

Apple 10点
成就说明 吃下苹果

Melon 15点
成就说明 吃下香瓜

 **Galboss** 15点

成就说明 吃下冰淇淋

 **Bell** 20点

成就说明 吃下铃铛

 **Key** 25点

成就说明 吃下钥匙

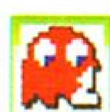
成就拿法 在每一关中吃下一定数量的豆子之后，在画面中央就会出现奖励道具。以上成就就是要求玩家吃下这些奖励道具，解除成就的时机是在GAME OVER时。由于可以选关来吃，可以说是没有难度的。其中第1关出樱桃，第2关出草莓，第3、4关出橙子，第5、6关出苹果，第7、8关出香瓜，第9、10关出冰淇淋，第11、12关出铃铛，第13关开始出钥匙。



 **All Ghosts** 10点

成就说明 吃下一粒大豆后，连吃4个鬼

成就拿法 利用吃下大豆后的无敌时间吃下4个鬼。推荐在第一关完成。

 **Clear Round 5** 15点

成就说明 打过第5关

 **Clear Round 21** 40点

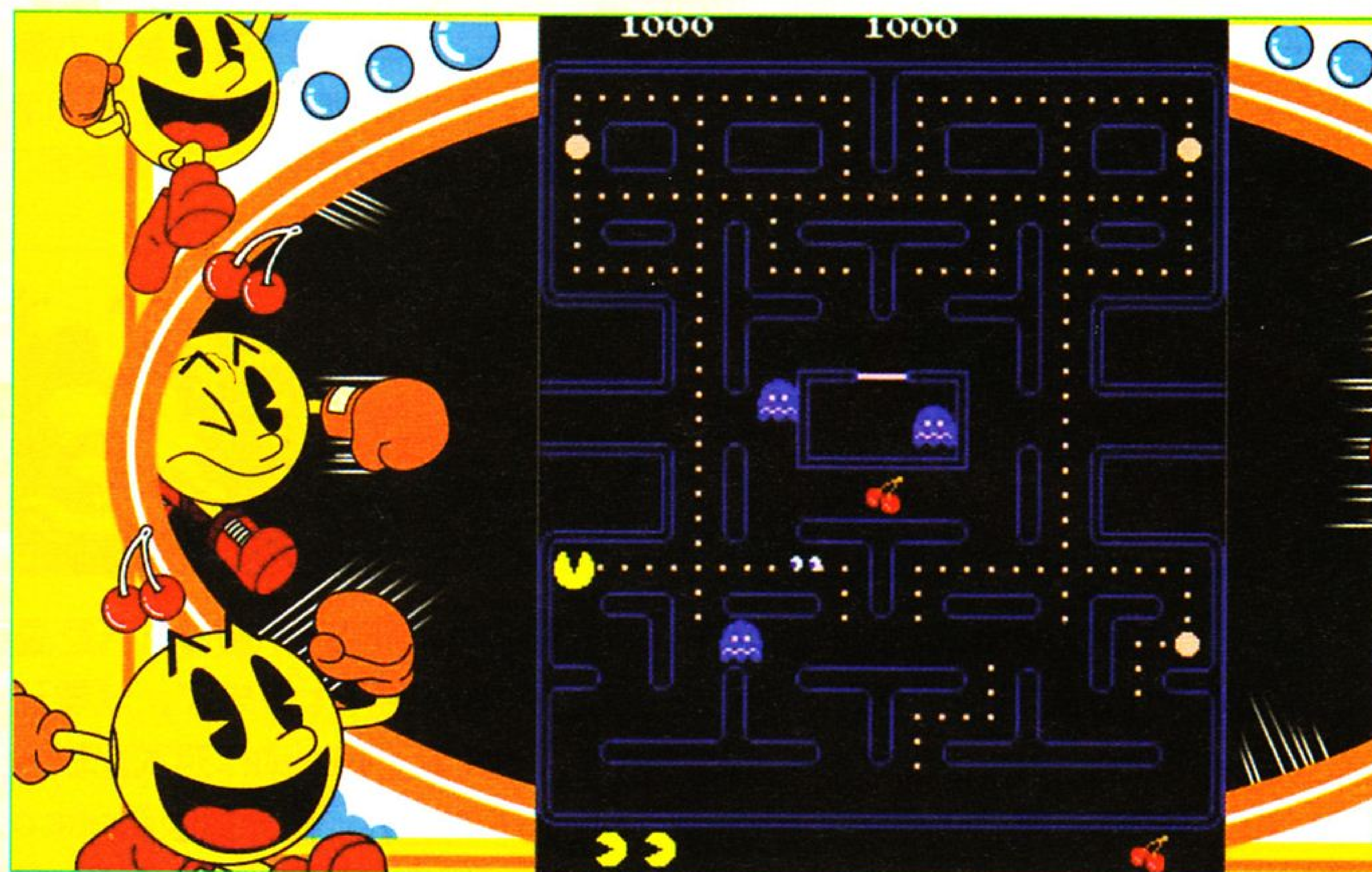
成就说明 打过第21关

成就拿法 打过这两关即可。由于可以选关，难度不大。但《吃豆人》到后期难度非常高，大豆吃下去鬼完全没有反应，只能凭真本事来躲，新手可能要多花一点时间。

 **Perfect** 30点

成就说明 同一关中4次吃下4个鬼。

成就拿法 这个成就是全游戏中最难的成就，对技术要求较高。这个成就事实上就是“4匹连续食い”的强化版，只不过要求玩家要重复4次“4匹连续食い”的动作。由于一关中只有4个大豆，所以要求玩家不能失误，关卡自然是推荐最简单的第一关。本辑光盘中附有高手演示，大家可以参考一下。





体验《钻子先生》的元祖形态！

又一款在成就系统下重新焕发出活力的经典之作。此游戏和《吃豆人》一样，同样是有一个成就需要练习，不过总的来说比《吃豆人》简单。而且这个最难的成就的点数也只有15点。本作同样收录于光盘版《Namco经典合集》中。顺带一提的是，本作主人公是后来《钻子先生》主角的老爸，果然是虎子无犬父(笑)。

打空气

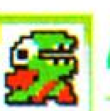
DIG DUG

■NBGI　■动作
■游戏人数：1人　■售价：400点

成就数量		200点/12个
难度	~185点	★☆☆☆☆
	~200点	★★☆☆☆
在线成就点数		无
全成就所需时间		1小时以内(~185点)
最少通关次数		—
有无会错过的成就		无
有无不影响成就获得的秘技		无
有无成就BUG		无

 **2 Enemies** 10点

成就说明 以一块岩石同时压杀两个怪物

 **4 Enemies** 20点

成就说明 以一块岩石同时压杀四个怪物

成就拿法 大家可以参照本辑光盘中附赠的影像，照抄照搬即可解除。

 **Carrot** 5点

成就说明 吃掉胡萝卜

 **Turnip** 10点

成就说明 吃掉白萝卜

 **Mushroom** 10点

成就说明 吃掉蘑菇

 **Cucumber** 15点

成就说明 吃掉黄瓜

 **Eggplant** 15点

成就说明 吃掉茄子

 **Green Pepper** 20点

成就说明 吃掉青椒

 **Tomato** 20点

成就说明 吃掉番茄

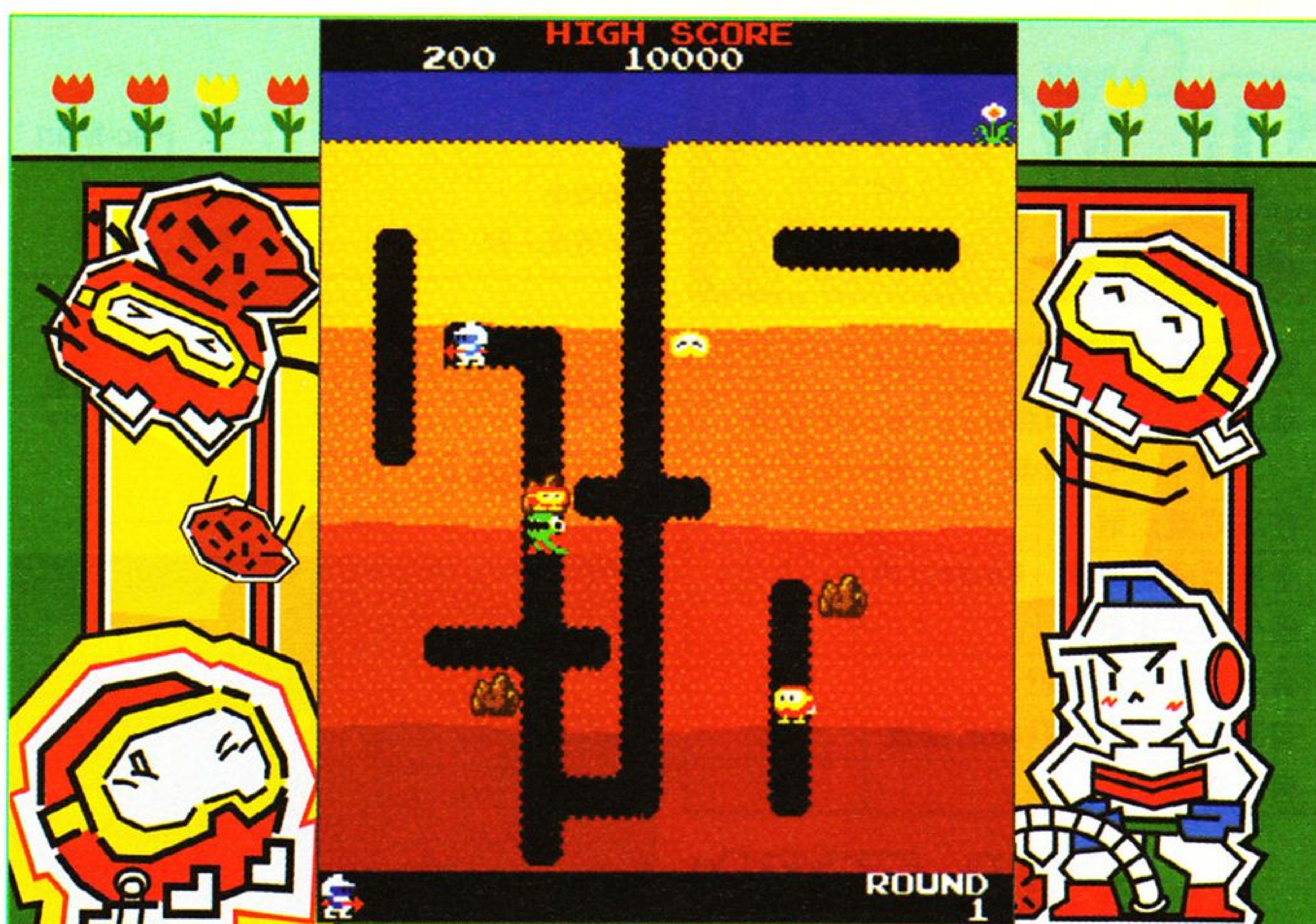
 **Watermelon** 25点

成就说明 吃掉西瓜

 **Pineapple** 35点

成就说明 吃掉菠萝

成就拿法 以上成就与《吃豆人》里的吃掉系列成就比较类似。任意一关中只要你挖下两块岩石，就会出现奖励道具，吃下即可。由于可以选关，所以毫无难度可言。其中，胡萝卜出现在第1关，白萝卜出现在第2关，蘑菇是第3关，黄瓜是第4、5关，茄子是第6、7关，青椒是第8、9关，番茄是第10、11关，西瓜是第14、15关，菠萝要在第18关后才会出现。也就是说，本作你至少要打到18关才能拿到全成就。



 **Dig** 15点

成就说明 挖尽任意一关的全部土地

成就拿法 这是本作最难的一个成就，很多人都说这成就是一个BUG，其实不是。所谓“挖尽”，是指要把屏幕上所有的土都挖光，这要求玩家把整个版面横竖各走一遍才有可能达成。推荐关卡自然是第一关。需要注意的是，你必须留两个敌人才有可能完成，因为如果只剩一个敌人的话，它会立刻逃走。但敌人就算不逃走，在一定时间后也会进入暴走状态，要想一命不死完成这一条件是不可能的，总之需要玩家多尝试。本辑光盘中同样附有高手演示影像。



本作与NBGI的经典合集同属于一丘之貉，只是加了个界面就拿出来，实在够狠的。本作公布的时候正值2007年E3展，那时微软没什么NB作品，还把本作拿出来说事儿。后来估计SEGA自己也觉得这么搞没意思，所以把N个老游戏一起综合出了个合集。不过骗钱归骗钱，本作成就之好拿是无庸置疑的，不用等了，立马开工吧！

来自SEGA的成就大礼！

战斧

GOLDEN AXE

■SEGA ■动作
■游戏人数：1~2人 ■售价：400点

成就数量	200点/12个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	10点
全成就所需时间	1小时以内
最少通关次数	1次
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就BUG	无





Omni Character 10点
成就说明 用过所有角色
成就拿法 选人进游戏后立刻退出即可。

Potion 15点
成就说明 从一个或一群矮人身上拿到3个魔法瓶

Cockatrice 5点
成就说明 骑上一只摆尾兽

Amazon Magic 10点
成就说明 使用女战士的顶级魔法

Dwarf Magic 10点
成就说明 使用老头的顶级魔法

Barbarian Magic 10点
成就说明 使用男战士的顶级魔法

成就拿法 这几个成就实在太简单，以至于我不想解释，相信我，你懂的。

Turtle Village 10点
成就说明 一命不死到达第3关

Survivor 20点
成就说明 一命不死到达第5关

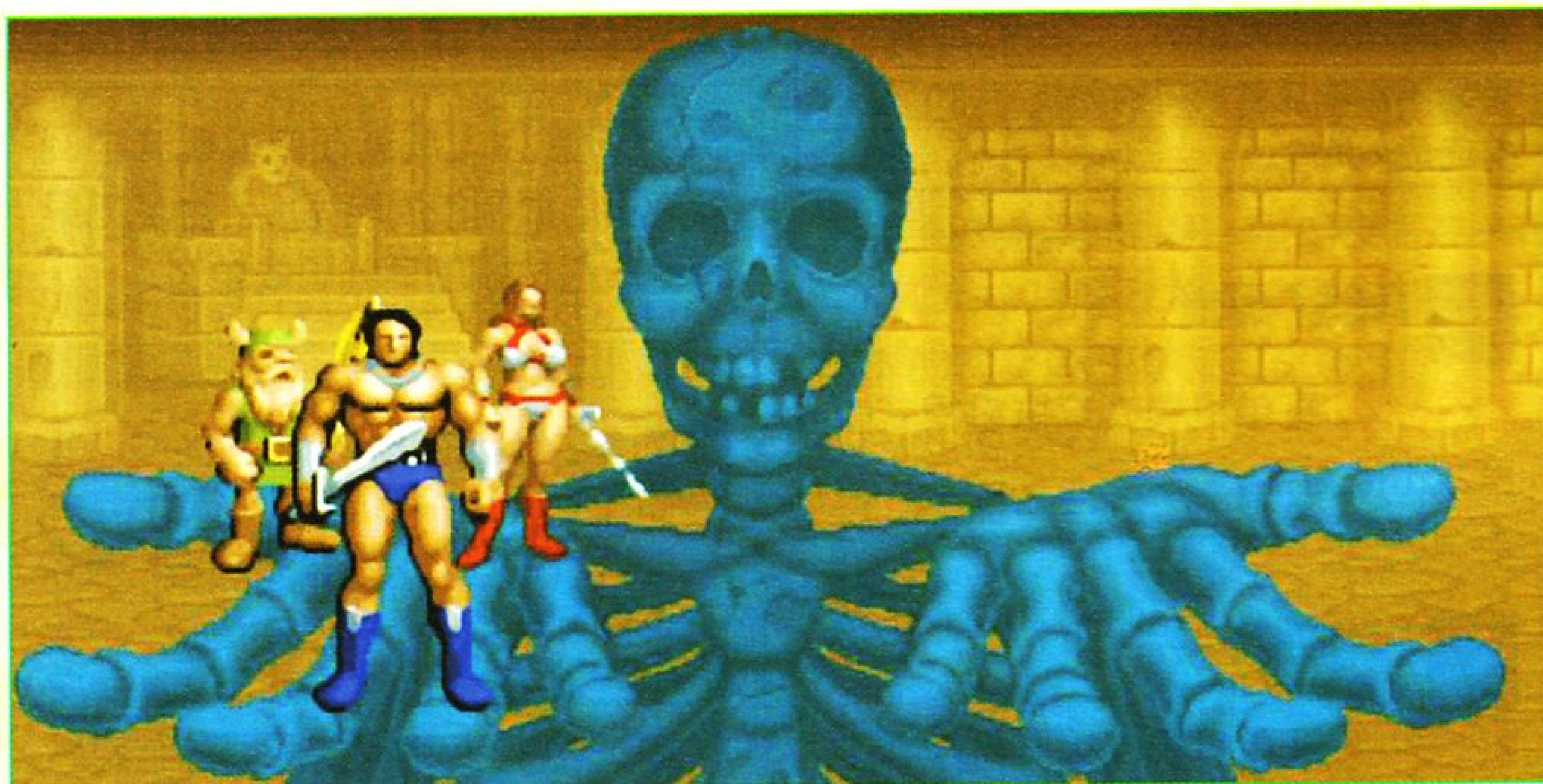
Win 35点
成就说明 将游戏通关

Perfect Win 50点
成就说明 不接关的情况下通关

成就拿法 以上成就算是有一点点技术含量，不过游戏难度实在够低。基本上活用"前前打"的冲撞就能顺利通关，要小心的只是悬崖。有龙的话就一定不要错过，骑龙后游戏难度暴减。如果你还是觉得难，好吧，传授你究极奥义——本作支持即时存档读档。

Co-op Win 15点
成就说明 单机双打通关
成就拿法 你得找一个朋友来双打，事先调好难度和生命值，通关很简单。

Online Co-op 10点
成就说明 LIVE合作完成一次游戏
成就拿法 如果你能找到一个人和你玩这个游戏那就很简单了。这个成就只要求你完成一次游戏即可，因此你大可原地不动等死，死后不要接关，待读秒结束后，成就就到手了。





想当年，本作可是MD上传诵一时的经典，Treasure正是通过本作奠定了自己在2D游戏界的至高点。游戏难度不低，高难度下敌人更难缠。不过XBLA版支持即时存档读档，所以难度无限趋近于零。当然如果你技术不好，估计1小时就搞不定了，因为得反复读档，注意别存死档。

Treasure的传世之作！

火枪英雄

Gunstar Heroes

■SEGA ■动作
■游戏人数：1~2人 ■售价：400点

成就数量	200点/12个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	90分钟以内
最少通关次数	1次
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就BUG	无

Complete The Game 25点
成就说明 将游戏通关

Golden Silver 25点
成就说明 击败最终BOSS

O Brother 25点
成就说明 击败GREEN

Greedy Fly 25点
成就说明 击败Black Fly

Colonel Red 15点
成就说明 击败Smash Daisaku

OMG 11 Bosses 15点
成就说明 击败Black Beat Stepper

Not Quite Red 15点
成就说明 击败Orange

Pink 10点
成就说明 击败Pinky Roader

Bravoo Man 10点
成就说明 击败Bravoo Man

Papaya Dance 10点
成就说明 击败Papaya Dance

成就拿法 以上成就归根结底一句话：通关！本作具有一定难度，不过如前言所述，活用即时存档的话难度无限趋近于零。

Locked and Loaded 15点
成就说明 用所有武器开始过游戏
成就拿法 开始游戏时会让你选择一种武器，把所有武器选择一遍即可。你可以选完武器进游戏后就退出，之后再换，很简单。

Crab Attack 10点
成就说明 击败Crab Force
成就拿法 这个是游戏中最麻烦的成就，不过难度一样暴低，只是要有一定运气。游戏开始后选择火车隧道关，最后会遇到Green带来的变化机器。这台机器有一定几率变成Crab Force(就是成就图标中那个红色螃蟹一样的大家伙)，将其击败即可。这个家伙出现是随机的，据说反复S/L可以令其出现，不过个人感觉有着功夫不如直接反复打这一关算了，不出的话大不了再来一次，很快。如果选择高难度的话，由于变化的机会增多，所以遇到它的几率也会增加，不过高难度下这个BOSS可不是吃素的。

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织



电脑战机Virtual–On OT

电脑战机バーチャロン オラトリオ・タングラム ver.5.66

■SEGA ■动作射击 ■游戏人数：1～2人 ■售价：1200点

这又是SEGA的一代经典，XBLA版是经过重制的，绝非胡乱骗钱之作。原作以高对抗性而著称，从零开始学的话难度很大。而且说实话本系列一向要求以专用控制器来游戏，用手柄的话毫无疑问会严重影响手感。不过游戏虽然上手困难，成就难度却是低得一塌糊涂。不到1个小时就能制霸这个内涵作品，实在是有点屈才啊！

游戏难度高，成就难度低！



成就数量	200点/12个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	45点
全成就所需时间	1小时以内
最少通关次数	1次
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就BUG	无

FIRST WIN 20点
成就说明 在单机模式或联机模式中首次击破对手

PERFECT 25点
成就说明 在单机模式或联机模式中取得一次完美胜利

INFIGHT 25点
成就说明 在单机模式或联机模式中以近战攻击命中对手

300 HITS 25点
成就说明 在单机模式或联机模式中累计300次攻击命中对手

成就拿法 以上成就在单机模式中调低难度后很简单就能完成。当然如果有朋友帮忙刷的话就更简单了。

RANK IN 15点
成就说明 在SCORE ATTACK模式中上传成绩

成就拿法 在联网状态下玩一次SCORE ATTACK模式即可，结束后就会上传成绩

1 RANKED MATCH 10点
成就说明 完成1次联机模式下的RANKED MATCH

10 RANKED MATCHES 20点
成就说明 完成10次联机模式下的RANKED MATCH

成就拿法 没有胜负要求，故极其简单。目前本作仍有不少死忠在LIVE上捉对厮杀，他们很乐意超度你十次。

WATCH A GAME 10点
成就说明 观战一回合

成就拿法 进WATCH模式观看一场比赛就行。可以先打其他模式，之后来这儿选REPLAY LAST GAME即可。

CUSTOM VR 10点
成就说明 以自定义机体玩1次单机模式

成就拿法 在CUSTOMIZE模式中随便替一个机体改一下颜色，然后保存，退出以此机体开始单机模式即可。

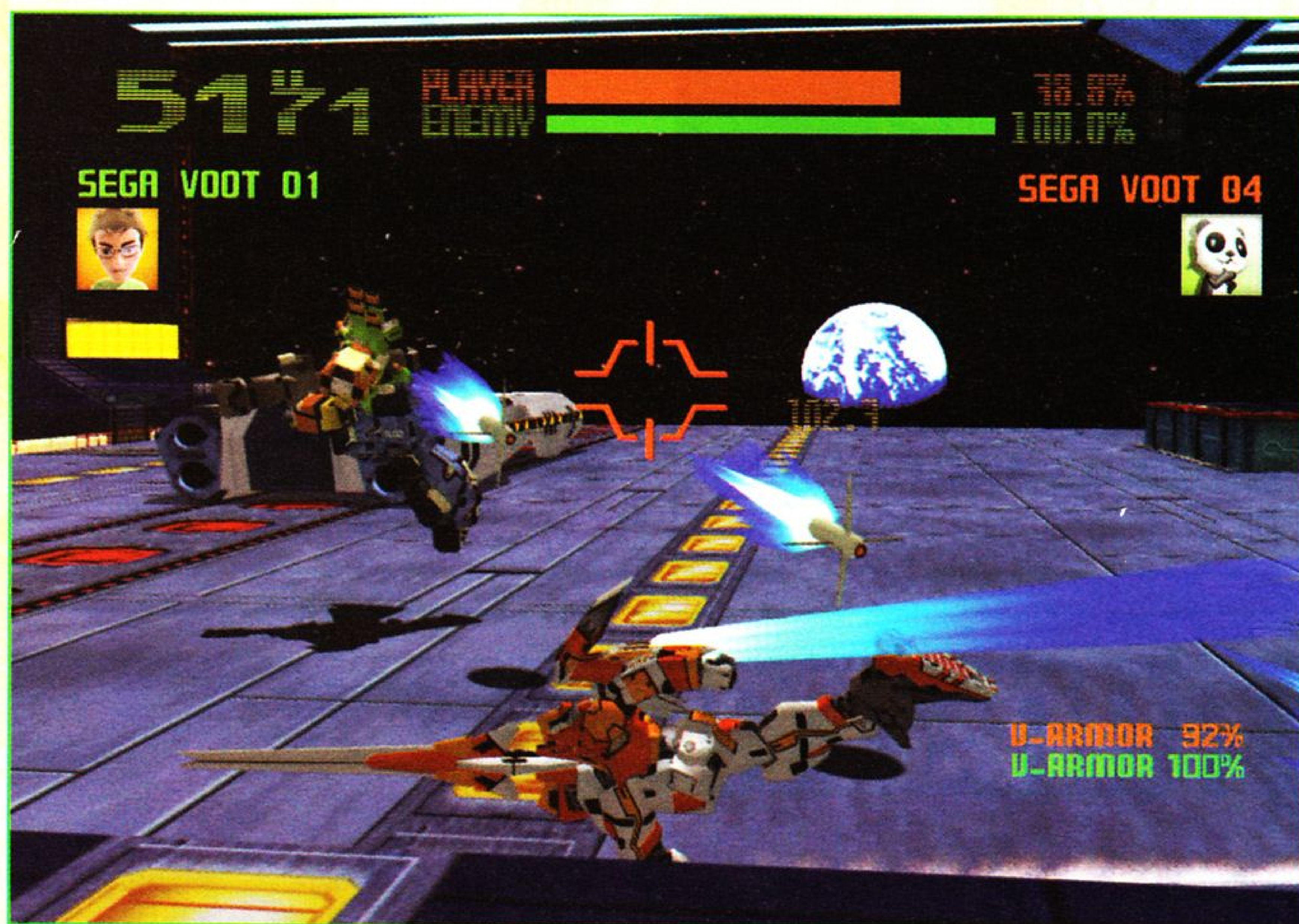
VS. AJIM 20点
成就说明 与AJIM对战

成就拿法 AJIM的出现条件是在单机模式中连续凭借TIME UP取胜，当其出现后成就即可解除，无需打完。

BRADTOS 10点
成就说明 击败BRADTOS

TANGRAM 10点
成就说明 击败TANGRAM(不能是TIME UP胜利)

成就拿法 这两个BOSS打单机模式就会遇到。调最低难度即可，实在打不过的话还能接关，难度会越来越低。注意TANGRAM不能凭借TIME UP而胜利，因此如果发现这一局没有战胜它的可能时，就要赶快送死，然后CONTINUE再来。总的来说没有任何难度。





成就犯，从墓里爬起来！

兽王记

Altered Beast

■SEGA ■动作
■游戏人数：1～2人 ■售价：400点

"Rise From Your Grave!"

据说凡是28岁以上的美国玩家，听到这句话没有不被感动的。这句台词出自《兽王记》的片头，堪称游戏史上最经典的台词之一。XBLA版《兽王记》以街机为基础照搬过来，同样继承了系列可以随时存档读档的特色，因此这难度自然也趋近于零。游戏一共只有5关，很短时间即可圆满。

成就数量	200点/12个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	10点
全成就所需时间	1小时以内
最少通关次数	1次
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就BUG	无

Renaissance Man 25点
成就说明 以所有难度各开始游戏一次

成就拿法 选择不同难度进入游戏后退出即可，很快。

Giant Man 10点
成就说明 吃到一个气球

Boss I 15点
成就说明 击败第一关BOSS

Boss III 15点
成就说明 击败第三关BOSS





Complete The Game 25点
成就说明 通关

成就拿法 以上成就通关自然拿到。

Three in a Row 10点
成就说明 连吃3个气球



Points I 10点
成就说明 拿到15万分

Points II 15点
成就说明 拿到25万分

Points III 25点
成就说明 拿到35万分

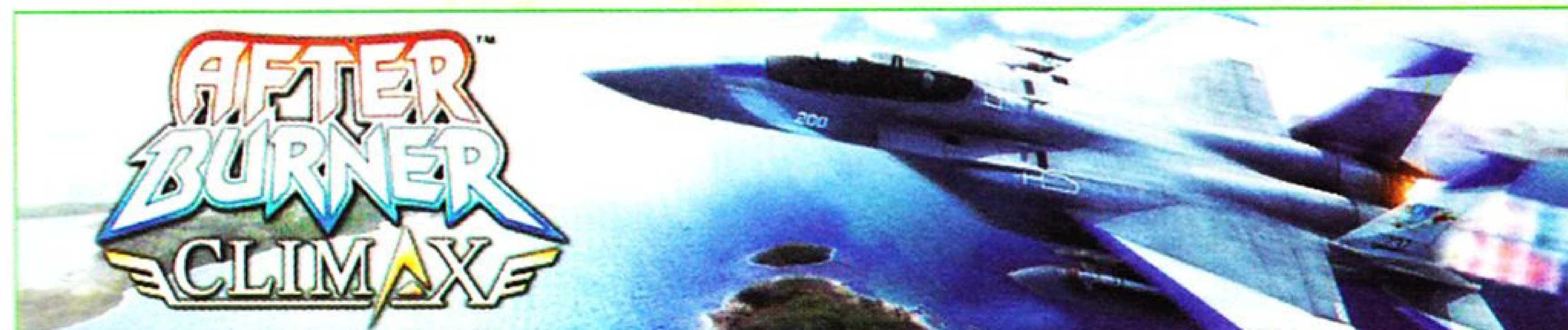
成就拿法 游戏中白色的双头狼打死后会留下气球，吃下气球就会变身，吃3个之后就能化身为野兽，这就是游戏的最大魅力。所谓连吃3个，即指打死每一关出现的前3只白色双头狼并吃下这3个气球变身。如果达成这个条件的话，过关后会增加10万分，因此这也是赚分的最好方法。大家可以充分活用即时存档，可确保关关都拿到这十万分。

Untouchable 25点
成就说明 不损一丝血来到第三关
成就拿法 这是一个比较难的成就，不过能即时存档就简单了。

Wolf Hunter 15点
成就说明 一次游戏中干掉30只双头狼
成就拿法 一次流程中出现的双头狼不止30只，但还是注意别放过太多。有个技巧是故意不吃满3个气球，关卡会不断循环，双头狼也会不断出现。

Multiple Beasts 10点
成就说明 开始一次联机游戏
成就拿法 如果你找到人和你一起玩这个，在开始联机游戏后的瞬间就能解除。之后你就可以厚着脸皮拔线了。





冲破火网 巅峰

最值得推荐的XBLA成就神作！

After Burner Climax

SEGA　射击
游戏人数：1人　售价：800点

本次XBLA成就神作特辑的最后一部作品，不但是十个游戏中最晚推出的，同时也是素质最高、最好玩的，而且游戏还送人偶道具。《冲破火网 巅峰》是三年前的街机作品，由于时隔尚短，游戏的画面在今天看来绝不过时，加上游戏乐趣十足，成就又好拿，在此诚意向所有人推荐！本作难度不低，但由于能开启各种有利设定，因此全成就只是时间问题，难怪制作人在官网放言：任何人都能拿齐本作的200点！

成就数量	200点/12个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	15点
全成就所需时间	90分钟以内
最少通关次数	4次
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	有
有无成就BUG	无

ROLL 15点
成就说明 在ARCADE模式完成一次大回旋

Climax Mode 15点
成就说明 在ARCADE模式发动一次巅峰模式

50 Combo 20点
成就说明 在ARCADE模式完成50连击

Stealth bomber 10点
成就说明 在ARCADE模式打过第5关

Across enemy lines 10点
成就说明 在ARCADE模式打过第10关

Super Tomcat 20点
成就说明 在ARCADE模式用F-14D通关

Super Hornet 20点
成就说明 在ARCADE模式用F/A-18E通关

Strike Eagle 20点
成就说明 在ARCADE模式用F-15E通关

Triple A 30点
成就说明 在ARCADE模式中获得一次AAA评价(项目不限)

成就拿法 本作难度其实非常高，之所以成就难度低，是因为游戏中收录了EX OPTION。在这个菜单中你可以任意设定游戏参数，包括我方生命值、敌人火力强弱、自动开火、无限巅峰等等。开启以上这些条件之后，要想拿到上述11个成就可谓易如反掌。不过EX OPTION需满足一定条件才能开放，例如GAME OVER次数、分数、连击数等等，这些条件可直接查到。就算不知道也没关系，多打几次自然就开了。

Emergency Order 20点
成就说明 完成一次紧急指令

All Clear! 5点
成就说明 在ARCADE模式达到A结局

成就拿法 A结局的出现条件是完成所有的紧急指令。紧急指令是在关卡中固定时机增加的任务，包括击毁敌人的试作机、掩护我方等等，要完成还是有一定难度的。但如果在EX OPTION中将隐藏关卡设为必出现，这样的就没有任何问题了，打过之后即可解除成就。

Rank In 15点
成就说明 完成SCORE ATTACK并成功上传成绩
成就拿法 在联网状态下完成SCORE ATTACK，结束后就会成功上传成绩。此模式下我方残机无限，没有难度可言，不过此模式不能使用EX OPTION，另外ARCADE模式的成就全部不能在此模式中解除。



龙珠 猛烈冲击2

X360 动作 ■ドラゴンボール レイジングブラスト2 ■日版 ■NBGI ■预定2010年11月11日


■本作的主题歌为影山浩宣演唱的《Battle of Omega》，热血无限。

《龙珠》永远是动漫作品中不朽的经典，由原作改编的游戏多年来也一直为玩家津津乐道。系列次世代家用机最新作《龙珠 猛烈冲击2》将不仅给我们带来画面上的震撼与冲击，新系统与新角色也会让所有FANS体验前所未有的感动，详细情报请接着往下看！

爆裂吧，狂怒之魂！

全新战斗系统——狂怒之魂

为了让游戏的战斗更加激烈，能给玩家带来更热血喷张的华丽对决，新作的战斗部分加入了名为"狂怒之魂"的新系统。当玩家的"气"蓄至最大，按下右摇杆爆发全部能量即可进入持续30秒的"狂怒之魂"状态。该状态下的角色无法使用任何必杀技与究极技，但格斗能力大幅提升，各种打击招式后可以无限追击并形成威力巨大的连击。此外，发动该能力时，背景音乐与场景的天气也会发生变化，演出效果令人沸腾。


■发动"狂怒之魂"以华丽的连段击倒对手。


■不同角色发动该能力时的演出效果和BGM也各不相同。

▼人造人13号将作为新角色之一参战。



全新任务满载的"银河模式"

游戏的另一个新要素——"银河模式"由各个角色的原创任务组成，完成不同的任务可以开启新的角色与收集要素。通过每个任务的战斗中获得的道具，玩家还可以对角色进行育成，实现自己独有的战斗风格。



▲在部分任务完成特殊条件可以获得额外奖励。

少女萌枪

X360 射击 ■ぎゃる☆がん ■日版 ■Aclehmist ■预定2010年冬

美少女射击！媚眼一击必中！

游戏概要

由于见习天使"Patako"的一次失误，主角天藏意外获得"一天内极为受女生欢迎"的神奇效果，只不过这对早已有意中人的主角来说并不是什么好事。为了向喜欢的女孩告白，主角必须使用"信息素射击"的能力驱散不断围拢自己的女孩，突破各种阻拦与障碍，最终完成告白目标。

向美少女开枪？

本作的游戏类型为3D射击，但游戏界面却是再标准不过的美少女游戏，玩家具体该如何操作呢？和普通光枪射击游戏一样，《少女铳枪》的游戏流程也由角色移动与光标射击两部分组成，其中移动为电脑自动控制，玩家只要将光标对着不断涌来的美少女，向着不同的部分连续射击即可。当然，游戏中并非以真枪实弹向美少女开枪，只是用一种看不摸不着的信息素将她们迷惑而已。



心跳模式

游戏不仅仅只是将普通射击游戏中的丧尸或者恐怖分子换成美少女而已，同时也加入了原创的全新模式与玩法。当画面中央的心型能量槽蓄满，按下Y键就可以发动"心跳模式"，此时镜头会锁定到一名女生的身上，继续攻击就能出现"ドキッ"的心跳效果，左侧的角色槽蓄满后，玩家就能看到特殊的演出画面并入手该女生的资料。



邪恶的BOSS战

关底的BOSS战是射击类游戏不可缺少的乐趣之一，本作也不例外。当女生被邪恶的BOSS抓住时，玩家的攻击目标也从美少女变成了长相狰狞的BOSS，此时如果不小心击中女生，她们就会发出令人怜悯的惨叫，因此战斗中尽量只攻击BOSS的弱点部位。







最终幻想XIII 国际版

X360 角色扮演 ■FINAL FANTASY XIII ULTIMATE HITS INTERNATIONAL ■日版 ■Square Enix ■预定2010年12月16日

国际版《FF13》登陆日本！



虽然《最终幻想XIII》已经发售近一年，4月份美版也与所有X360玩家见面，但由于游戏分区以及语言的缘故，并不是所有FANS都玩到了本作。于是SE顺应玩家的要求，推出了面向日版X360的《最终幻想XIII 国际版》，而且游戏将以廉价版的价格销售，只卖4800日元。如果你还没有体验过原作，那就不要再犹豫了吧！

购买《国际版》的理由



《最终幻想XIII 国际版》的副标题是"Ultimate Hits International"(国际版廉价装)，语音变为英文但同时保留日文字幕，主题歌使用美版中收录的《My Hands》。不仅如此，游戏的字幕对应包括法语在内的其他欧洲语言。只要调整X360的本体设定中的语言选项，玩家就可以自由切换不同的字幕语言。

追加简单模式

《国际版》的基本游戏流程相比日版和美版没有变化，但调整了战斗的难度，新增"简单模式"。该模式最大的不同就是玩家在战斗中更容易打出Break状态，Chain奖励也更高。另外"简单模式"调整了素材道具的掉落几率，改造系统变得更方便。不仅是简单模式，《国际版》重点改善了同伴的AI，战斗中可以打出更加精彩的配合。

丰厚的特典内容

《最终幻想XIII 国际版》的初回特典是一本名为"Corridor of Memory"(记忆的回廊)的小册子。它包含游戏的艺术概念画集，被剪掉的未公开镜头集锦以及一部描述《最终幻想XIII》本篇结束之后故事的小说，由映岛巡先生(《最终幻想XIII》官方小说作者)亲自执笔完成。

电脑战机

X360 动作射击 ■バーチャロン フォース ■日版 ■SEGA ■预定2010年12月22日

SEGA即将于年底推出的X360平台《电脑战机》是该系列街机版第三作移植家用机的作品，作为机器人动作游戏的经典之作，游戏登陆X360平台后加入众多原创模式，也更加强调网络对战，不管你是否是系列的FANS，都应该来尝试一下。



街机版经典机器人射击名作登陆家用平台！



个性十足的机体

《电脑战机》最吸引玩家的亮点无疑就是那些充满未来感的个性机体，这些机体多达91种，大部分采用拟人化的设计，各种动作也极为自然流畅，非常适合喜欢ACT以及射击游戏的玩家。不过，游戏中的机体相互间能力差距很大，有的擅长近身攻击，有的则在远程牵制更为有利，只有充分掌握了机体的特性才能在战场上始终保持优势。

多人对战的乐趣

既然是街机游戏的移植，对战要素自然不能少。X360版的《电脑战机》支持通过Xbox Live实现二对二的网络对战。



如果任意一方只有一名玩家，僚机则由电脑AI控制。别看电脑AI反应迟缓，但只要利用战斗中获得的点数对其各项能力进行育成，有朝一日也会成长为值得依赖的好搭档。

全新的任务模式

本作的任务模式以街机版的"特殊任务"为原型改进而来，玩法更加自由丰富，适合喜欢挑战自我的玩家。在这些丰富多样的任务中，以下选出其中的三种进行介绍：



暗影任务：街机版的经典任务，被暗影附身的敌方机体将拥有压倒性的攻击力，战斗中非常考验玩家的回避能力。此外，与僚机之间的配合也很重要。



回收任务：不能消灭敌人，而以收集关卡中的水晶与数据盘为目标的任务。游戏中尽量避免进行锁定或跳跃的操作，否则很难调整视角找到目标道具。



限定条件任务：在特殊条件的限制下消灭敌人，例如"只能近身攻击"、"我方机体行动力低下"等不利条件，难度非常高。

杀戮风暴，极限快感！

文 清国清城　美编 木仙

子弹风暴	EA/People Can Fly	动作
X360 BulletStorm		美版
2011年2月22日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

"《子弹风暴》把乐趣还给了FPS。"Epic Games的CliffyB如此说道。《子弹风暴》的开发商是波兰的People Can Fly，这个名字对多数玩家来说可能还比较陌生，不过他们制作的《恐惧杀手》相当有名。《子弹风暴》是他们被Epic Games收购之后开发的第一款游戏，有了Epic的技术支持与EA的商业支持，《子弹风暴》注定绝非平凡之作。与《战争机器》一样，《子弹风暴》对"虚幻引擎3"的应用达到了炉火纯青的地步，画面做到了"令人掉下巴"的程度。尤其是今年TGS期间公布的一个DEMO，更是让人对它的期待度直线提升！

BULLETSTORM

故事背景

本作故事发生在26世纪，主角Grayson Hunt是秘密行动部队"死亡回声"的成员。某次行动中，"死亡回声"的掌控者Serrano将军要求Hunt率领队伍剿灭一个战犯。然而这次行动以失败告终，整个队伍几乎全灭，从此Hunt性情大变，成为了银河系的头号通缉犯。十年后，Hunt变成了酒鬼兼银河海盗，经常在星际边缘地带洗劫联邦的货运飞船，他


■本作的三名主要角色。

惟一的朋友是一个名叫Ishi Sato的半机器人。在宇宙边境某处，Hunt偶遇Serrano的巨型战舰尤利塞斯号，它驾驶着自己的小飞船发狂般地冲向尤利塞斯号的引擎，想与之同归于尽，最后两艘飞船都坠落到一颗陌生的星球上。而这颗Stygia星球就是本作的主要舞台。

有趣的是，在游戏过程中，主角Hunt经常会自己开口说话，这对于习惯了主角没有台词的FPS玩家来说可能会觉得很奇怪，不过这样能够更好地描述主角的性格特征。

■能量鞭是本作最主要的武器。

创意武器

本作的关键武器是“能量鞭”，这是本作区分于其他 FPS 游戏的重要装备。通过能量鞭，可以将敌人拽到面前，然后一脚踢飞，这时还会进入子弹时间状态，你可以对着浮空的敌人猛烈开火。能量鞭升级后，将会带有强力电能，朝着地面击鞭，会造成强力冲击波，使附近的敌人全部腾空，然后用大火力武器朝他们发射，达到聚歼敌人的效果。

充满创意的武器是本作的重要卖点，而在武器设计方面，则是充分强调了战斗快感。比如 Peace Maker (PMC) 卡宾枪，在升级之后，这种武器能够一次发射 100 颗子弹，一枪就能把一个大活人变成血淋淋的骨架。流星锤枪能够发射出手榴弹流星锤，拴在链条两头的手榴弹将敌人的身体缠住，然后引爆。或者使其一头粘住敌人，另一头粘住墙壁，将其挂在墙壁上爆炸，甚至把另一头粘在油桶上，变成人肉炸弹。

创意杀敌，分数多多

武器的升级是通过杀敌得分，游戏鼓励玩家以充满创意的方式杀敌，比如普通杀敌只能得 10 分，而爆头可以获得 50 分，匪夷所思的杀敌方式更能得到让玩家惊喜的分数。而且杀敌过程中会根据玩家的表现给


■高楼大厦在战斗中崩塌，视觉冲击力满点！



■在狂热的杀戮中冒出满屏的数字，给人强烈的满足感。

与额外的分数奖励，比如利用环境杀敌的同时，开枪击毙另一个敌人，就会因“反应迅速”而额外奖励 50 分，利用环境杀敌本身也会获得额外分数。制作人表示本作的创意杀敌方式至少有 100 种以上。

《子弹风暴》最主要的游戏特征与最大的乐趣可以归结为“分数”二字，在狂热的氛围中连续杀敌，充分发挥想像力创意杀敌，在持续不断的火爆与血腥中看着分数呈几何级数提高，然后花大把分数将武器升级为超强形态，接着享受更强的快感、更多的分数……这种围绕战斗快感与分数的游戏特性有点像街机游戏，从试玩版的情况来看也确实是令人欲罢不能。

TGS 试玩 DEMO 报道

与动作快感相对应的是视觉冲击力。在 TGS 的 DEMO 中可以看到巨怪像座山一样耸立在高楼群中，在武装直升机的轰炸下匍匐前进，站立起来时尘土漫天，地动山摇，一甩前臂就将前方的一座大楼摧毁。制作人表示，本作的 BOSS 战将会像电影大片一样激烈刺激。同时本作在画面细节上也做得非常逼真，很好地烘托了电影氛围。游戏中也会穿插一些大魄力的过场动画，场景方面更是壮观无比。

这个关卡的名字叫“崩塌的建筑”，有一把首次公布的大型橙色枪械“bouncer”可用。Hunt 与女性伙伴 Trischka 在一座崩塌的建筑里，他们知道成群的变异人与食人怪随时都有可能杀到，他们的目标是找到逃生舱。在前进的中途会发现一家小店，在那里可以用技能点数购买新武器。就是在那里可以得到 bouncer，不过只有 3 发子弹。这种武器的子弹是一种会弹跳的炮弹，但是你可以决定其弹跳的方向，一旦弹到敌人的头上就会立刻爆头，在不断地弹跳中将一群敌人爆头会给人强烈快感。在 DEMO 最后出现的一个 BOSS 也是使用 bouncer，这是一个巨大的变异人，穿着闪闪发亮的盔甲，只能先一点点地将其盔甲打掉，将其射过来的炮弹踢回。最后将头部盔甲打掉才能用爆头战术将其一举歼灭。

巨大如山的猛兽惊现！

令人绝望的人间地狱！

文 铃 美编 木仙

疯狂境地	Square Enix	动作射击
X360 Gun Loco		美版
预定2011年内发售	1～12人	价格未定
无对应周边		对应玩家年龄：未定

“疯狂”与“射击”是这款由SE打造的全新动作射击游戏所强调的主题。一群穷凶极恶的犯人在已经废弃的行星上费尽心思想要逃跑，而他们发动这场暴动的原因也很简单，因为这星球上完全没有女性。失去生活信心（或者原本就没有信心）的暴徒们在星球上爆发一场战争，只有最疯狂的人才能活着从这星球逃出去。

GUN LOCO™

奔跑！（SPRINT）

在某个地方站着不动？除非你想被其他人乱枪打死，在这个倒霉的星球上，只有迅速跑动才能保住自己的小命。在保持奔跑的情况下，你被敌人一直盯上的几率会很低，同时会有更多机会去攻击别人。不要等到别人绕过障碍来攻击你，应该在他们还以为自己安全的时候就解决他们。

人物设定

图中这个赤裸着上身，头戴兔子头盔的男子看上去十分滑稽，而旁边那位有着绿色花椰菜般头发的黑人似乎也相当具有恶搞精神，没错，这就风格迥异的《疯狂境地》中将会出现的人物，他们都出自Brothersfree（铁人兄弟）的制作者之一，香港创意玩具设计师的Kenny Wong先生之手。SE为了让Kenny Wong的设计理念能更好地融入到角色身上，特意邀请Kenny Wong为角色们制作出生动的模型，然后再让制作小组的成员用特殊仪器将模型扫描加工，最终才创造出了这些极为搞怪的角色们。

特殊动作！（ACTION）

既然是被废弃的星球，地面肯定不会干净到哪里去，最头疼的是，总有一大堆的障碍物会摆在路中央，如果在逃避敌人追击之时不慎跌倒就完蛋了。不过还好，暴徒们身手还是了得的，只要保持奔跑冲刺状态，遇到障碍物的遮挡时采取相应操作即可发动闪避、翻滚、跳跃、滑行等一系列灵活动作。只要能够成功躲过这些障碍，奔跑的速度会不减反增。

暴动的理由

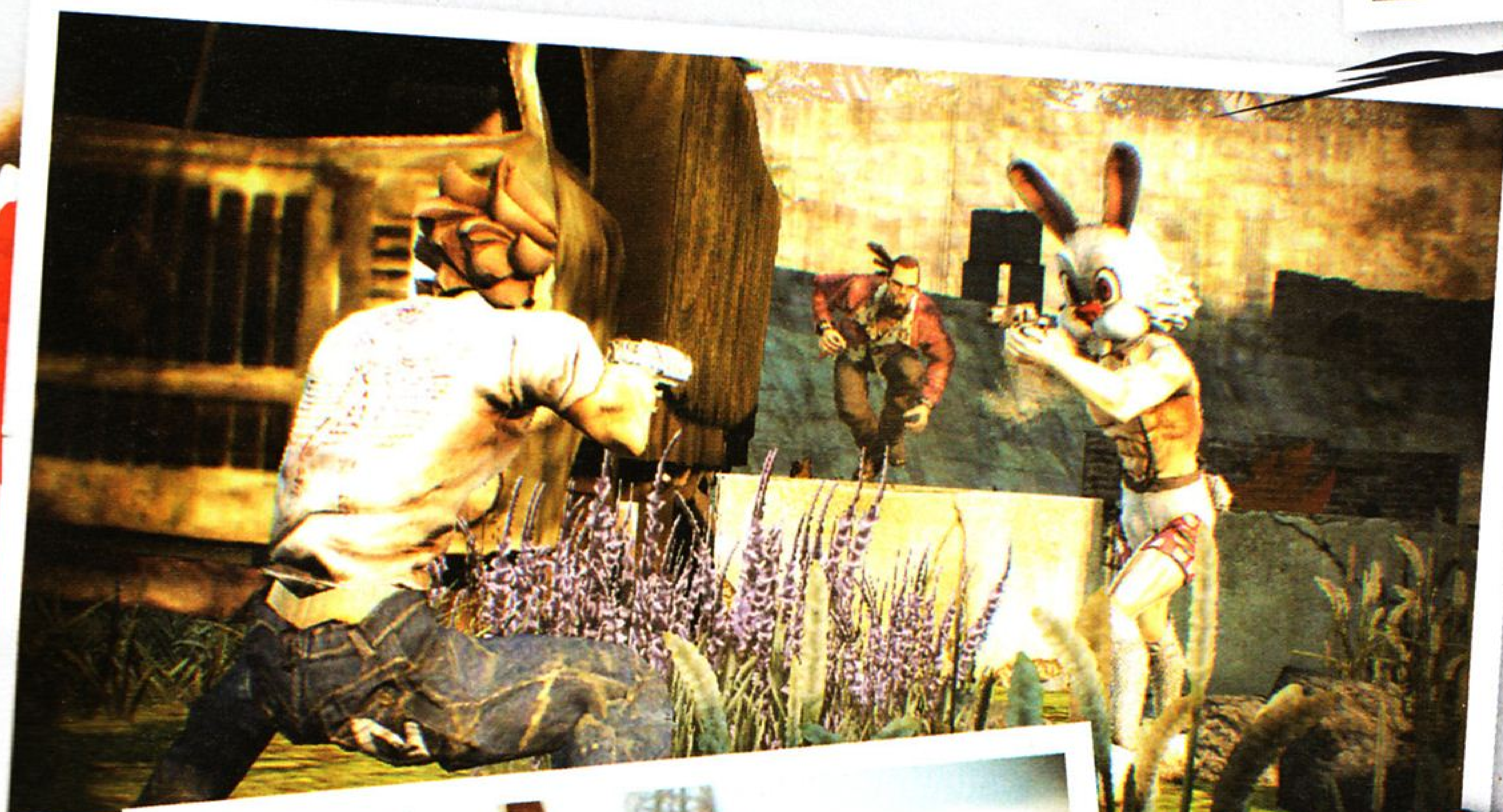
在一个遭到人类废弃的星球上，生存着一群疯狂的犯人，他们因为犯下各种罪行而被送到这个位于太阳系边缘地带的地方。星球上没有任何法纪可言，甚至连最基本的规章制度都不存在，更不谈会有警察这样的执法者。走上大街，放眼望去尽是遭到废弃的大楼和已经被摧毁的城区。直到有一天，暴徒们突然意识到，这个星球上居然没有女性，一时间，压抑的性情得以爆发，犯人们纷纷开始制造暴动，这么做都是为了逃离这里，逃离这个鬼地方。“如果不想处于被动，就必须先下手为强。”只要自己能成功逃走，杀死别人又怎样，还是说，应该等着别人来杀死自己？



惊心动魄的枪战

快节奏是大部分射击游戏共同的特点，但像《疯狂境地》这样如此强调速度感的动作射击游戏还真不多见。游戏中一旦进入冲刺状态，角色的动作就会变得轻快无比，攻击起来事半功倍。满足一定条件的情况下，还能与敌人进入一对一的追逐模式。

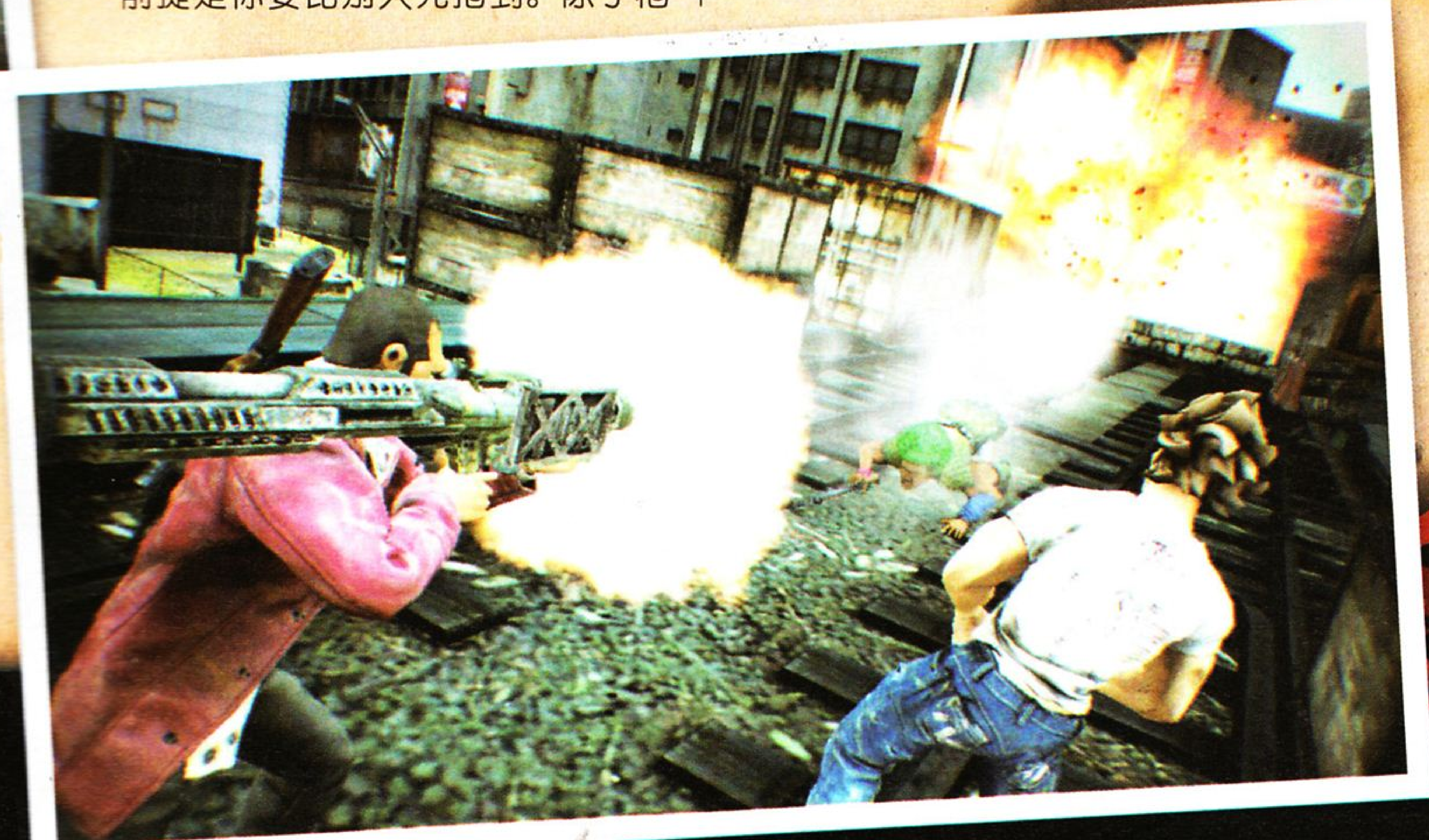
另外，每个暴徒们的不同并不仅仅是外表而已，他们在体能、速度与可选用武器上也有十分大的区别。本作的多人模式最多支持十二人同时在线进行对抗，对战模式也会多种多样。目前游戏的开发进度已经达到了60%，你是不是等不及要同各地的玩家进行一边奔跑一边射击的高速对抗了呢？





射击！(SHOOTING)

什么枪你用得最顺手，突击步枪还是手枪？如果这都不是你最喜欢的，没关系，星球上还有一堆可以使用的武器供你挑选，像火箭筒、手雷、霰弹枪这样的武器遍地都是。当然，前提是你要比别人先抢到。除了枪械之外，星球的大道上还停放着不少坦克、装甲车以及其他类型的载具，就算不会驾驶，用来挡挡子弹总是可以的。



DRAGON AGE II

文 藤曦　美编 木仙

龙之世纪II		EA	角色扮演
X360	Dragon Age II		美版
	2011年3月8日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

《龙之世纪》不仅仅是讲述 Grey Warden 对抗大恶魔的故事，你的行动让世界变成一个更安全的地方，但 Ferelden 只不过是 Thedas 大陆的其中一个国家。当你仗剑天涯时，世界其他地方的居民们仍在为了生存而战，从 Orlais 到 Rivain，战火从未中断。《龙之世纪》是一个涉及多重层面的故事，在《龙之世纪 II》中，BioWare 将其焦点换到了一个新地区，一个新英雄，以及一个将影响更广阔世界的新传说。在破败的 Lothering 村庄，一个新的传奇正在诞生。

《龙之世纪》的脱胎换骨

BioWare 是全球最顶尖的 RPG 开发商之一，《龙之世纪　起源》的成功自然在业界的预料之中。自从去年 11 月发售以来，该作无论是销量还是业界评价都很高。在这样的成功中，人们可能忘记了《起源》当初是 BioWare 埃德蒙顿工作室一个风险极大的项目。

《龙之世纪　起源》最初被提出时，是当作《博德之门》精神上的续作，那款在 1998 年发售的 PC 游戏可谓美式 RPG 史上一座不朽的里程碑。之后几年，RPG 类型不断发展，并朝着多种方向和多个平台进化。玩家会如何看待那些传统的游戏元素？比如沉默的主角与高度战略性的战斗？尤其是已经有《上古卷轴 IV》、《质量效应》等优质 RPG 的情况下，《博德之门》的游戏方式能否继续受欢迎有待验证。

《龙之世纪　起源》发售后，所有怀疑全都烟消云散了。由于 BioWare 过硬的实力，玩家接受并拥护《龙之世纪》的传统美学。BioWare 一开始就把《龙之世纪》当作一个可持续发展的品牌，将陆续推出多部作品，而埃德蒙顿工作室知道未来的新作不能无止境的回归原点，靠人们的怀旧之情热销。



■虽然目前只公布了男性版的 Hawke，不过 BioWare 表示玩家也可以选择女性。

《龙之世纪 II》不仅仅是一个续作，它将为《龙之世纪》的世界观赋予新的身分。在前作取得成功后，《龙之世纪》不再受"博德之门精神续作"这个头衔的约束。BioWare 对游戏的构造进行了伤筋动骨的改变，为剧情与游戏机制带来了更符合新潮流的元素，同时又保持了玩家所热爱的精髓。

"从根本上说，我们所做的事是尝试为《龙之世纪》注射一剂肾上腺素，"执行主管 Mark Darrah 说。"这意味着保持已经成功的元素，同时将所有有所欠缺的地方全面强化。"

《龙之世纪 II》并非抛弃其根源，玩家仍然扮演传统的英雄角色，根据你的选择产生反应，让你和你的盟友联合作战。只不过你将会以全新方式体验这些元素，同时更深入地投向《龙之世纪》的神话。

DRAGON AGE II

勇者王



■本作的主角不再沉默，Hawke 的互动将会以类似于《质量效应》的对话方式进行。

谁是 Kirkwall 的勇者王？Free Marches 的一些居民可能会告诉你，他从 Lothering 的毁灭中幸存了下来。他们说，他在失落的矮人国最深处找到了某物。有人说他是一个强大的魔法师，也有人信誓旦旦地说他是一个勇不可挡的战士。在《龙之世纪 II》的开始，所有玩家都将肯定地知道，他就是 Hawke，Kirkwall 的勇者王，而他的故事将由你决定。

Hawke 是其所属时代的传奇。与所有的传奇一样，他的历史充满神秘、豪情万丈，同时也被过度夸张。当黑暗邪灵毁掉 Lothering 时，他奇迹般地逃来出来，然后逃亡到 Kirkwall——位于 Ferelden 北部 Free Marches 的一座主要城市。从他的逃亡到成为英雄这段时间里究竟发生了什么？其中的答案就是推动本作故事发展的一条重要线索。

"我们没必要再设定一个上古邪魔等着你去打败，"首席设计师 Mike Laidlaw 说，"取而代之的是，我们将设置一些谜团等待你去寻找答案。将游戏玩下去，你不仅将找到答案（以很多种方式），你还将找到一个与别人不同的答案。"

作为本作的新主角，Hawke 这个角色比前作的 Warden 更加个性丰满。玩家仍然可以定制 Hawke 的相貌和职业，不过这名角色的某些特征是固定不变的。比如你不能选择种族，而且不管如何选择定制，他的背景故事都是一样的。Hawke 是一个人类，成长于 Lothering——直到那里化为废墟（即《起源》中提到过的事件）。

比起《起源》在种族等方面的选择，《龙之世纪 II》可能显得有点受约束。不过由于 Hawke 故事的起源是预先确定的，玩家在故事开展的过程中将会有更多的选择。这比起一个有更多选项的角色订制画面要实在得多。其实还有一点更重要的是，由于主角的基本特征是确定的，所以 BioWare 就能解决前作的一个重大遗憾——主角的配音。在这里，BioWare 从它自己的"《质量效应》系列"那里获得了灵感。《质量效应》的电影感觉以及人物之间具有真实感的对话大受好评，如果主角与传统美式 RPG 一样是个哑巴，那就很难实现这样的效果了。Darrah 说，不会开口的主角将成为精彩剧情的障碍。

Hawke 不仅会说话，你还有一种新方法能够选择其反应。《龙之世纪 II》使用了类似于《质量效应》的对话系统，玩家从轮状对话选择界面中选择词句，圆轮中间的图标还能表示该句对话的基本意图（例如攻击或讽刺），这样可以更快更直观地进行对话选择，不需要将几句备选的话分别读完之后再选择。

"我们知道在《质量效应》中，多数人不会跳过对话。他们会逐句读完，享受完整的体验。这表明人们正在以更为电影化的方式进行体验，不过《起源》的方式有点过头，总是不断读完又听，听完又读。"

你仍然可以指导 Hawke 的选择，并培养其性格，但他本身并非一张白纸，等待着你灌输所有的一切。就算没人和他对话，他也会偶尔自己发话，而且经常会根据前后情况作出反应。更有趣的是，围绕 Hawke 的角色们都有一些可以反应的地方，消除了前作中较为刻板生硬的交流方式。就像《质量效应》的 Shepard 指挥官一样，本作主角是一个有着神秘魅力的角色。

影响的延续

无论是哪款 BioWare 的游戏，"抉择"都是其中的重要元素。过去几年来，BioWare 已经发现一种方式，让你的抉择能将影响扩展到其他的游戏。Shepard 指挥官在《质量效应》中的行为就会影响到《质量效应 2》，《龙之世纪 II》也会保持类似的延续性。

"要让玩家觉得《龙之世纪》是一个一致的世界，这一点非常重要，"首席设计师 Mike Laidlaw 说。"《起源》非常成功地让 Ferelden 变成你的 Ferelden，如果抛弃了这个那就太遗憾了。"

虽然你在《龙之世纪 II》中扮演的是不同的角色，但是 Grey Warden 在《起源》中所做的选择会从你的存档中继承到本作，并在本作的世界中反映出来。谁统领了 Ferelden？谁击败了大恶魔？这些问题对于《龙之世纪》中所处的世界状态至关重要，BioWare 要确保你在前作中的行动被延续到本作，就算你要换个平台，也可以承继数据。

"我们不想透露细节，不过目标是即便你第一作玩的是 PC 版，而第二作是家用机版，我们也能延续你的世界，"执行导演 Mark Darrah 说与"《质量效应》系列"不同，就算你没玩过前作，也不会感觉接不上。BioWare 为玩家从头开始玩的情况准备了一种流程，而且由于故事并非直接传承，从《龙之世纪 II》开始玩起也完全没问题。





■在本作中，黑暗邪灵仍然是一个重大威胁，不过没有了大恶魔的带领，他们不再像前作那么危险。

故事中的故事

《龙之世纪 II》的所有事件都与Hawke的故事息息相关，但该系列的目标是增添的每一段新故事都能让玩家更深入地了解《龙之世纪》的整个世界观。"很多RPG都是围绕一名角色。比如《质量效应》就是Shepard的故事，而在《龙之世纪》则是Thedas的故事。"

为了找到帮助玩家更全面掌握《龙之世纪》世界观的方法，开发团队将《龙之世纪》的故事跨度设定为十年。不过这意味着要打破传统的RPG叙事结构，也打破BioWare多数作品的结构。以往的流程通常是：进入游戏世界、打穿一系列独立的地区，然后进入最终任务，接着看到结局画面。Laidlaw说："我们已经做了很多游戏，别人很容易看到我们就说，'哦，你们这些家伙又要把你们的其中一个故事再做一遍了'。"但这次将会是例外，《龙之世纪 II》有一个限定的叙事结构，发生在过去的Hawke的故事将于"现在"复述一遍。在当前的时间点，Hawke已经是Kirkwall的勇者王，而游戏中将话锋一转，讲述他过去的冒险传奇。这并非简单的倒序结构，而是一种特殊的插叙，用Darrah的话说就是"故事里被讲述的故事"。


■由于美术风格的改变，本作的人物与角色都有不同的面貌。


■《龙之世纪 II》从《起源》的故事仍在发生的后期阶段开始，所以你可能会从不同地角度看到一些熟悉的事件。

浓缩十年故事


■这张有点像动画片的概念图描绘了矮人Varric与搜索者之间的对话。

目前公布的DEMO一开始，看到的是一位男性矮人Varric与女性"教堂探索者"（相当于圣堂内务部的一个职位）在交谈。在剧情画面中得知，世界正处于战争边缘，探索者认为了解Hawke的行动将有助于解释并解决千钧一发的局面。她想知道Hawke是如何逃出Lothering的，而Varric漫不经心地讲述着他的传说。至少，他讲述的是他希望探索者听到的版本，接着画面逐渐过渡到Lothering，切换到Hawke过去的故事。

"加入故事讲述者，围绕讲故事的方法开展情节，有目的地引导到某个方向，这是最好的方法，"Laidlaw说。"最后我们可以涵盖比过去更广阔的范围。"换句话说，本作在故事发展方面比《起源》更自由。事件不需要按照时间展开，这样的结构使开发团队可以跳过没有事件发生的时期，让玩家总是处于精彩的故事中，消除了其间过多的旅行时间。

到《龙之世纪 II》的最后，玩家将会带领着Hawke经历无数的冒险，胜利与失败，十年的经历被浓缩到一个紧凑的故事架构中。


■本作将在剧情表现力方面大大强化。

你的抉择

《龙之世纪》的抉择与影响涉及了很多细微的地方，不像很多 RPG 那样只不过是道德抉择。《龙之世纪 II》非常重视抉择的重要性。由于本作将更长的时间跨度进行浓缩，玩家将会更快看到抉择所产生的结果。如果你解救了一座遭到进攻的城市，它和它兴奋的市民们将成为未来故事中的一个重要部分。另一方面，如果城市被摧毁，你也会看到今后数年对当地产生的影响。Laidlaw 说本作可以说是有史以来产生后果最快的游戏。"随着时间的推进，故事讲述者会说出结果，而不是等了 80 多个小时到了终章才知道谁出嫁了或者谁又干了哪些事。"





■俯下身去抓住一个黑暗邪灵后，飞龙突然变成了一个熟悉的身影：Flemeth。她手中仍然握着已死的黑暗邪灵，然后穿过火焰，来到 Hawke 面前，说："好吧，好吧，我们来这里干嘛？"

你在这些情况中做出的行动将会决定 Hawke 的历史。与前作一样，本作中有很多小决定，也有很多重大决定。"我想在《龙之世纪》中，主要说的是人性的弱点——无法看到更大的威胁。老实说，这就是因果之缘由。"Hawke 的抉择有的能影响到世界的势力格局，有的只不过是要提升与伙伴的关系。队伍的伙伴仍然会对你的行动与言语产生反应，对你产生敬重或厌恶之情。不过就算他们对你的所作所为不赞许，也不会抛弃你。

前作中，Leliana 和 Wynne 无法容忍残暴，如果 Warden 太凶残，他们就会离去。所以很多"邪恶"的玩家会避免使用 Leliana 或 Wynne，虽然他们在平衡性方面非常突出。而在本作中不需要再有同样的担忧。如果伙伴反对你的行为，他们仍然会抱怨，甚至大打出手，但就是不会离去。不过玩家最好避免这种情况，因为这会对战斗造成很不利的影响。

Thedas 的改造

如果你玩过 PC 版《龙之世纪 起源》，会对它的画面有很高的评价。不幸的是，家用机版的画面并不理想。本作将不会再有这种厚此薄彼的现象。开发团队用尽一切努力确保画面素质，而且不仅仅是画面质量提升，整个画面风格也被改造。

美术总监 Matt Goldman 承认，前作可能是因为规模太大，画面给人的感觉有点杂乱，有些平凡。所以 BioWare 为本作设计了全新的画面风格。从目前公布的设定图与截图就可以看出，本作会更好地描绘背景空间，场景显得更荒凉严酷。《龙之世纪》围绕的是黑暗幻想，开发团队认为之前的美术风格不能很好地反映世界所面临的恶劣环境。而在续作中，会有更血腥、更"性感"的画面，特征更为鲜明。Goldman 说："当你看到《龙之世纪 II》的任何一张画面，就会说'这就是《龙之世纪 II》，你不会把它和《指环王》混淆。"





战术配合

对于 RPG 来说，剧情与角色最为重要，不过《龙之世纪》的战斗乐趣也不得不提。充满战略性的战斗系统往往可以利用伙伴各自的能力扭转作战局面。《龙之世纪 II》同样非常重视能力、魔法与角色定制。本作的三大基础职业仍然是战士、侠盗与巫师，而每个职业都进行了改进，会有更多独特的风格。

Laidlaw 说，前作中三种职业的区别不够明显，挥舞双剑的侠盗和战士相比只不过是少了点盔甲。"这次我的目标是让你感觉他们是势不可挡的战神、身体柔韧的超级忍者，或者战场上的炮手。"前作的三种职业都有很多技能，但是很多技能的实用性很低，而本作将在技能系统上更具深度，同一类技能可以深入挖掘。比如喜欢放火球的玩家可以在这种技能上不断深入，到最后实现玩家梦寐已久的究极火焰魔法。虽然这意味着本作在魔法的绝对数量上反而减少，但是将更为实用。

提高在战场上的战略可能性也是本作战斗系统更具深度的表现之一。类似于前作的魔法融合，本作的所有职业可以将能力融合以获得优势。之前玩家只能将魔法融合，而本作的各种技能都可结合，比如战士将敌人的盔甲砍裂，然后侠盗从背后将其一剑刺穿。本作将会通过这种战术配合使战斗更具趣味性，同时也更强调团队合作。Laidlaw 说："我希望大家走到敌人的面前，希望大家砍掉敌人的脑袋，希望一切变得更快——更重要的是反应更敏捷。"

制作人专访

问：BioWare 为何不采用直线式剧情发展方式来延续《龙之世纪》的世界？

Greg Zeschuk：我们认为《龙之世纪》的世界是一个有着巨大故事潜力的世界，历史上的事件非常丰富，我们喜欢探索不同的事件与可能性。有时候我们的内容会直接将各种事件串起来，有时候又会对看起来熟悉或者甚至已经在其他《龙之世纪》游戏中出现过的事件进行特殊角度的描绘。我们喜欢能给我们的制作人员最大创造力的方式。

问：家用机版《龙之世纪 II》看起来是本次的重点，你们为何做出这样的决定呢？

Ray Muzyka：开发《龙之世纪 起源》时，我们发现先在 PC 上制作然后转化到家用机太困难了。而《龙之世纪 II》是各个版本同时开发的，不过我们肯定要保证各个版本在基本上是一致的，而从家用机版转化到 PC 版非常容易。家用机与 PC 版对我们都很重要，我们也有很大的粉丝社区，今后我们会对所有平台都提供强力支持。

问：BioWare 在《质量效应》上获得的成功是否影响了《龙之世纪》的开发？

GZ：我们总是不断尝试让我们所有的游戏不断进化，所以老实说《质量效应》对《龙之世纪》确实有影响。游戏产业一个常见的问题，也是我们一直要避免的一个关键问题是对游戏中一些小地方的改动可能造成的影响不够重视。我们一直努力让我们的游戏更容易上手，更容易玩，同时不牺牲玩家看重的深度与细节。最后，本作的最终设计是由团队的激情推动的，这就是我们实现高品质的秘密。

问：你认为那种战略性回合制的 RPG 还有出路吗？

RM：当然有！《龙之世纪 起源》商业上非常成功，评价也很高，我们在游戏发售后新内容发布方面也很成功。所有迹象都表明，传统 RPG 仍处于健康状态。我们一直坚信人们会继续支持 RPG，《龙之世纪 起源》证明了这一论断。



■战士、侠盗与巫师是本作的三个基本职业，每种职业都有更大的不同。

两个龙之世纪



■本作中可使用魔法发动致命一击，比如用魔法炸死兽人。

虽然战斗系统基本相同，但是 PC 与家用机版的战斗节奏却有很大的不同，X360 版的战略性不如 PC 版，但是动作性更强。《龙之世纪 II》的家用机版已经比前作有大幅进化，与 PC 版之间的差别更大。PC 版还是更注重战略性，可以从俯视视点观察战场，更好地进行战略指挥。而 X360 版的战斗系统是专门为家用机的特点设计的，你仍然可以发布指令，在团队成员之间切换操作，但是动作会更快，反应更敏捷，不会有前作的停顿感。从目前的 DEMO 来看，X360 版更快的速度、更快的反应与更流畅的节奏都使其成为最佳版本。作为战士，Hawke 可以发动强力的特殊攻击，使用最新的冲撞动作，轻而易举地冲入黑暗邪灵之间将其打个落花流水，乍一看还真有点"无双"的感觉。如果你抱怨前作家用机版的操作感比起 PC 版差太远，那么这次用手柄来玩的《龙之世纪 II》一定会让你惊喜。

不管玩家选择哪个平台，内容都是一样的，不过向来倾向于微软阵营的 BioWare 显然在 X360 版上花了更多的心血。可以确定的是，《龙之世纪 II》将会是一个宏伟的史诗。Laidlaw 说："至于《龙之世纪》的世界究竟有多大，我想说的是，我们只不过刚刚碰到了它的皮毛。"



■本作是否会出现前作的角色呢？Mike Laidlawy 表示："Morrigan 的故事还没完。"

HALO REACH



光环 致远星	Microsoft/Bungie Software	主视角射击
X360	Halo Reach	美版
	2010年9月14日发售　对应人数：1～4人	售价：59.99美元
	对应16人在线模式	对应玩家年龄：17岁以上

《光环 致远星》的悲壮故事想必玩家们早已铭记在心，对于如此史诗级的游戏已经不用多做介绍了。游戏单机部分的制作相比前作有了长足的进化，不仅如此，网战的变革也让玩家感受到了一种全新的乐趣。想要深入体验这款年度头号大作，花上短短 10 小时怎能尽兴？单机传奇难度通关，网战全接触尽收眼底，让你充分体验到史诗级游戏的无穷魅力。

文 脆薯条&绝地战警&TeenjoyAKA（网战部分） 美编 NINA

传奇难度通关要点指南

战前分析

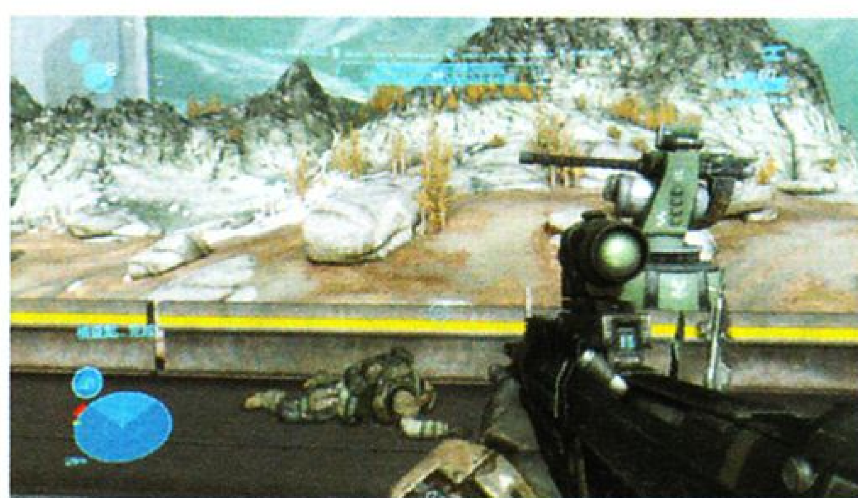
战术规律

由于是传奇难度，一般情况下被敌人持续打中两秒就会被秒杀，一些低级敌人例如野猪、豺狼更是能够直接秒杀玩家。所以传奇难度下的主要战斗方式就是“龟缩法”，千万不能一味地往前冲。另外，巧妙地让同伴压上与敌人近战也能大大降低难度。游戏中AI主要是跟着玩家一起行动的，只有那些剧情中的角色才算真正的“炮灰”级别。



武器选择





就算在普通难度下，游戏中经常会碰见子弹打完的窘境，何况传奇难度下的敌人非常耐打，所以作战时的基本理念就是要节约弹药。光靠人类本身的武器很难做到这一点，所以杀掉敌人后一定要多捡敌人的武器。星盟的针刺枪与人类的连发狙击枪DMR都是非常好用的武器，而且爆头率极高。在高难度下对于“爆头”技巧的掌握也是非常关键的。



记录点



游戏中的记录点还是非常多的，游戏非常人性化，高难度下通常杀掉一批敌人后就会自动记录。另外游戏中的记录点并不是只能使用一次，记录完毕后往前走干掉一、两个敌人后回来记录，这个小技巧的活用也能大大降低传奇难度下给玩家带来的压力。



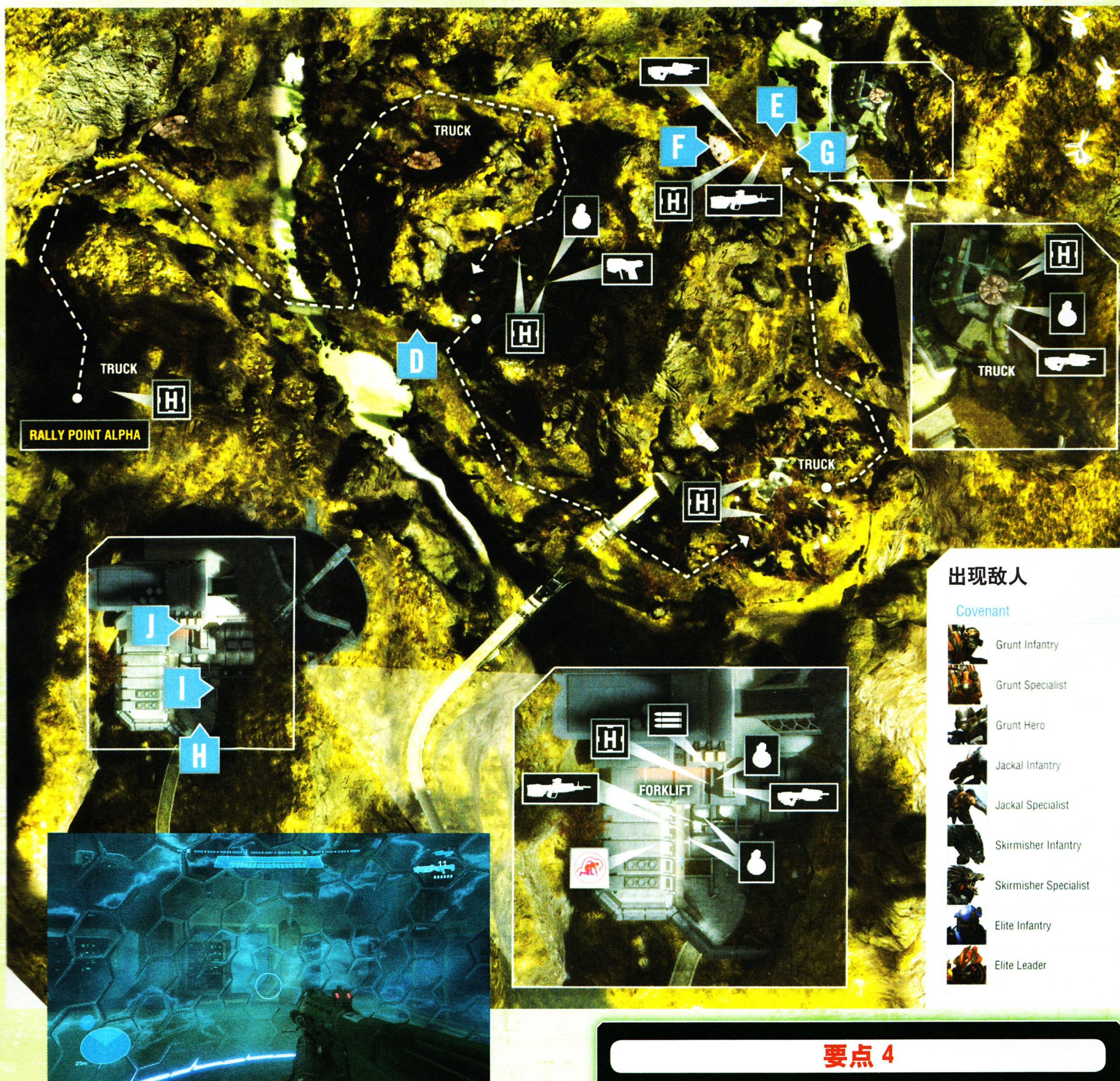
流程关卡中的要点指南

注：游戏中主要以单人的战法为主，如果有条件的话还是推荐合作，这样一来能使难度大大下降。

寒冬告急

Winter Contingency





要点 1

在草原上的战斗就能够看出难度了，敌人通常打你机枪就会让 HP 见底，要注意多让同伴靠前，自己躲在后面慢慢放冷箭（A、B、C）。

要点 2

下车后会遇见大批野兽，此处环境比较狭小，用手雷迅速消灭（D）。

要点 3

第二次下车后会有补血包，记得回复。

要点 4

和我方队员汇合后，切记要依靠后面掩体的优势慢慢打消耗战，我方的队员会在外面当炮灰，玩家只要看准机会干掉敌人即可，还有可以和队员交换武器，用 DMR 打比较效率（E、F、G）。

要点 5

来到我方基地后先躲进后面的掩体内，然后拿上后方的 DMR 慢慢打消耗战，时间一到即可过关。

要点 6

关卡最后部分有一个手拿光剑的白色精英，近战完全是秒杀玩家的，引出来后用 DMR 干掉（H、I、J）。

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

刺刀基地
ONI: Sword Base

MISSION START
A
FORKLIFT
H
FORKLIFT
RALLY POINT ALPHA

出现敌人

Covenant

 Grunt Infantry

 Grunt Specialist

 Jackal Infantry

 Jackal Specialist

 Skirmisher Infantry

 Skirmisher Specialist

 Elite Infantry

 Elite Specialist

要点 1

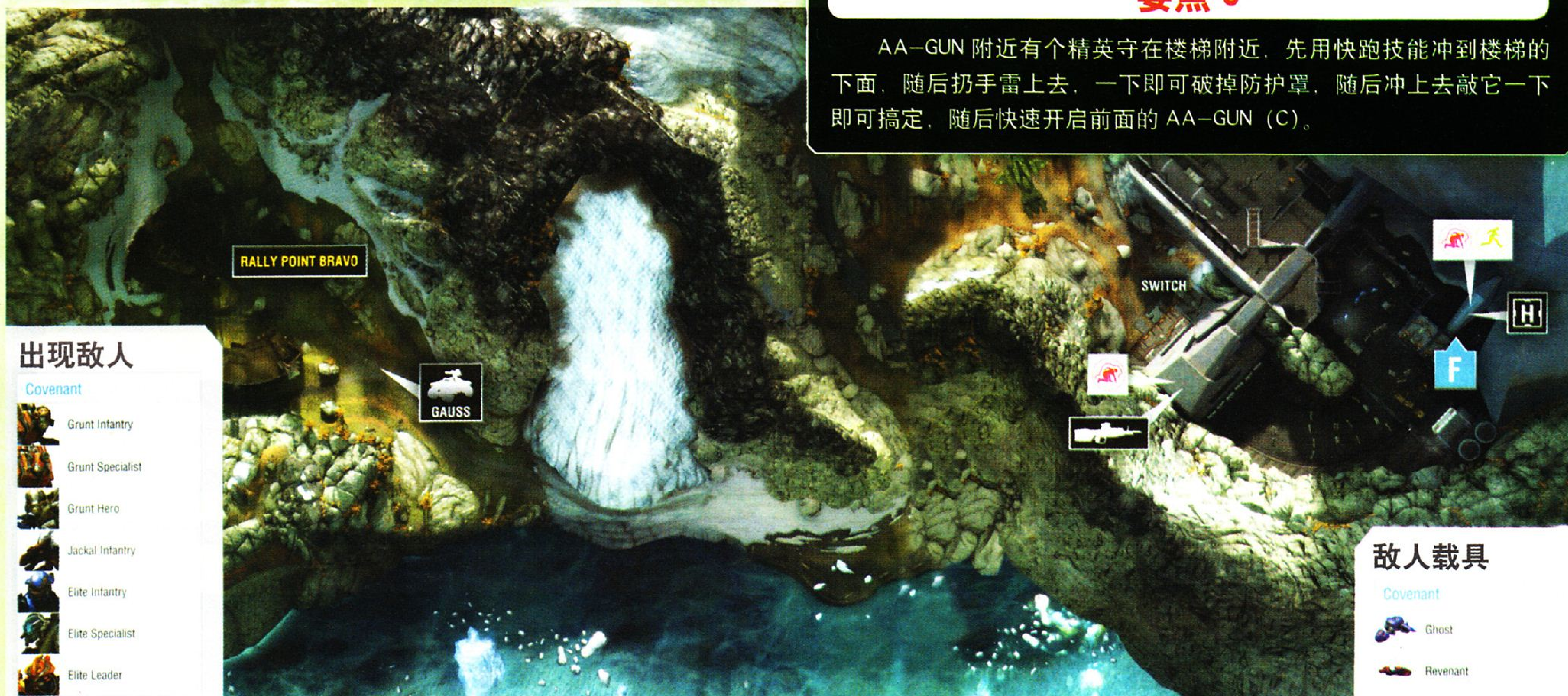
一开始就是个难点，敌人的火力非常强大，先用DMR干掉周围的野兽，随后干掉旁边的白色精英和蓝色精英，注意这两个敌人会来回闪避，打破防护罩后立刻扔手雷过去（A）。

要点 2

拿到标识器后迅速摧毁门口的两辆坦克（B）。

要点 3

AA-GUN附近有个精英守在楼梯附近，先用快跑技能冲到楼梯的下面，随后扔手雷上去，一下即可破掉防护罩，随后冲上去敲它一下即可搞定，随后快速开启前面的AA-GUN（C）。

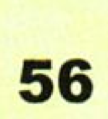


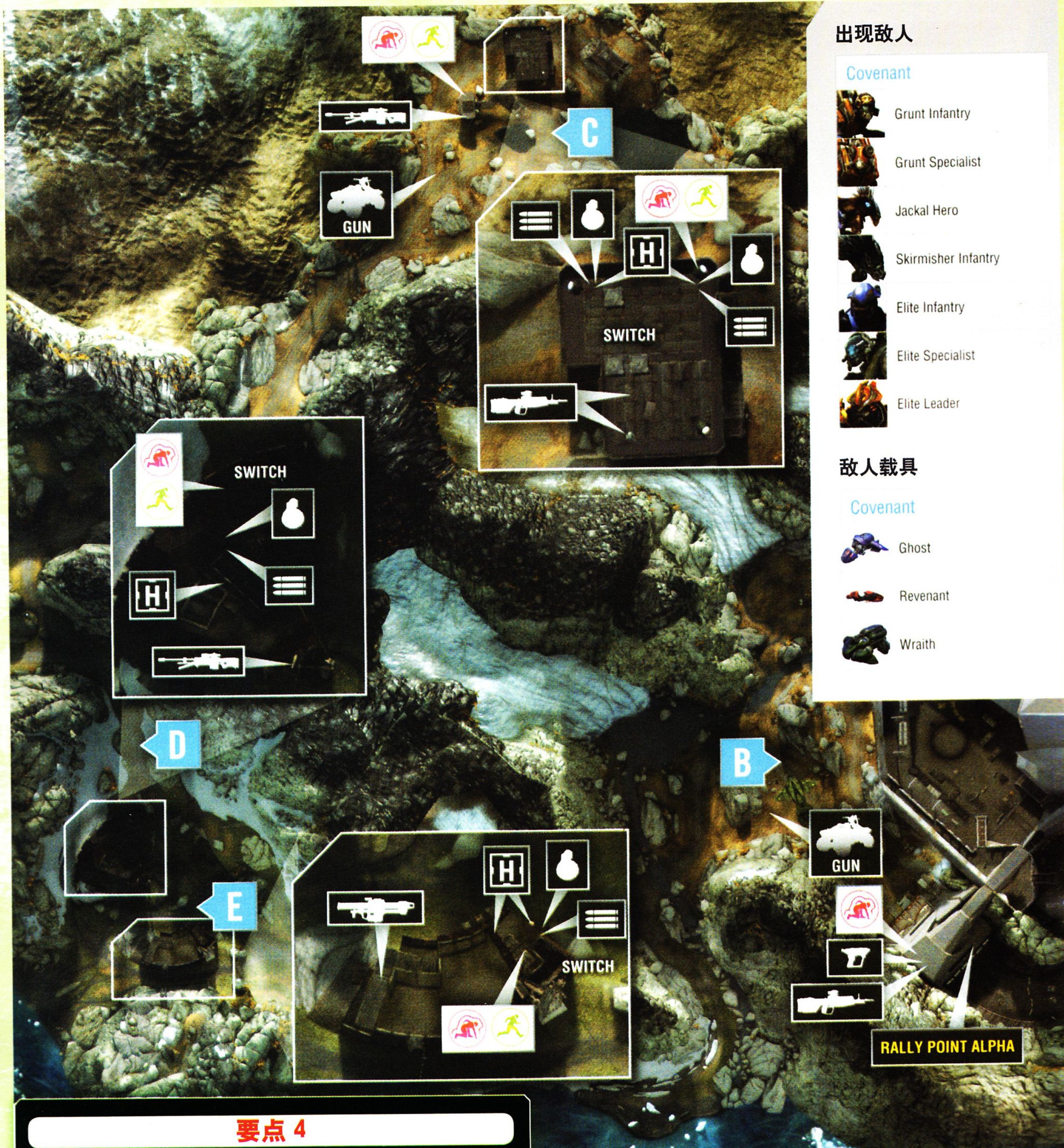












要点 4

开启通讯装置后不要恋战，自己开着疣猪军车快速返回基地即可，途中有敌人的幽灵，记住车上的机枪是绝对弄不掉幽灵的，乖乖下车打（D、E）。

要点 5

返回基地后用 DMR 慢慢干掉野兽，手雷要留着对付精英。这 2 个精英只能用破甲爆头的方法，但正面很难破甲，而且它们手上都是重武器，随便秒杀玩家。这里一定要绕到侧面攻击它们，推荐用电浆手枪＋手雷。

要点 6

对付两个猎人要先拿上后面的狙击枪，随后躲在门缝边缘，等猎人转身后攻击其弱点。

要点 7

大楼内部的清理战以 DMR 为主要武器，这里要多让同伴压上，楼梯内的精英直接手雷炸到破甲，然后 DMR 爆头。

日幕 Nightfall

RALLY POINT ALPHA
FORKLIFT
FORKLIFT
FORKLIFT
EXPLOSIVE TANKS
FORKLIFT
FORKLIFT
A
MISSION START

出现敌人

Covenant

- Grunt Infantry
- Grunt Specialist
- Grunt Hero
- Jackal Infantry
- Jackal Specialist
- Elite Infantry
- Elite Hero
- Elite Specialist
- Elite Leader

要点 1

一开始无难点，一把 SRS99 秒杀一切，躲在山头上慢慢杀即可（A）。

要点 2

接下来的敌人非常多，主要有 4 个精英，其中有个精英 Leader，好在我方有无敌炮灰角色，玩家只要在后面慢慢放阴枪就好，基本上两枪一个。





要点 3

干掉后记得换上星盟的电浆手枪，清理完基地内部的敌人即可，这里还有血包和弹药可以回复。

要点 4

继续往前走会碰见两个巨兽，一个电浆手雷搞定一个，扔完两个收工（B）。



出现敌人

Covenant

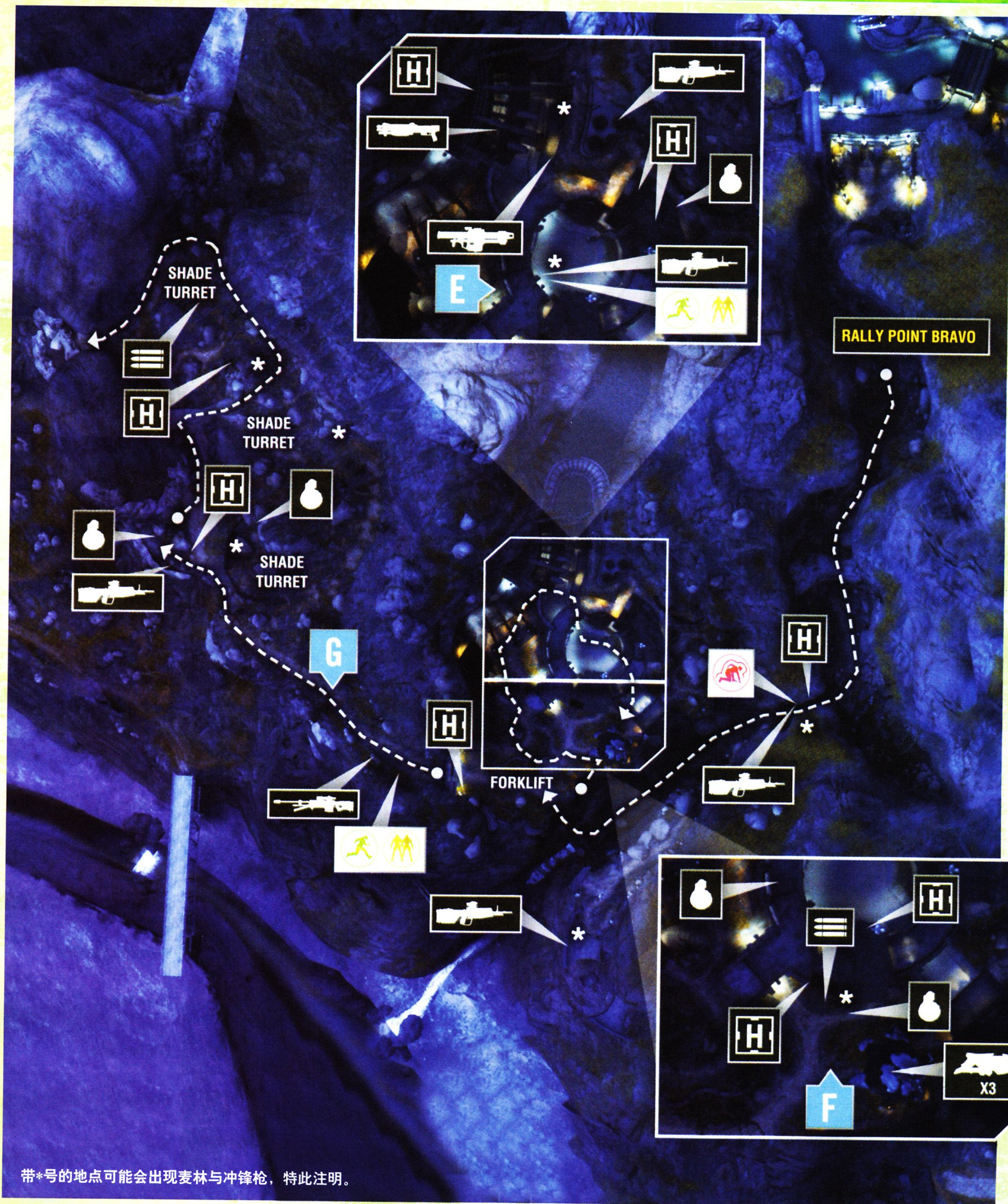
- Grunt Infantry
- Grunt Specialist
- Grunt Hero
- Jackal Infantry
- Jackal Specialist
- Skirmisher Infantry
- Skirmisher Specialist
- Elite Infantry
- Elite Specialist
- Elite Leader
- Gúta

要点 5

汇合后要拿上榴弹枪，后面对付猎人用，并且换上隐形技能（C）。

要点 6

水坝处先用狙击枪干掉高台上的野兽，这里有民工的帮忙，远距离爆头干掉所有精英，接下来就没什么难度了（D）。



带*号的地点可能会出现麦林与冲锋枪，特此注明。

要点 7

两批敌人的增援有两个隐形精英和两个猎人，首先开启隐形躲在小房间里，等隐形精英进来后破甲爆头干掉。随后换上榴弹枪去杀猎人，再配合 2 个手雷完全无难度（E、F、G）。

要点 8

最后一波敌人有也比较好对付，不过有几个精英是拿着重武器的，爆头两枪收工走人。

矛尖 Tip of the Spear

MISSION START

A

SHADE TURRET

SHADE TURRET

ROCKET

RALLY POINT ALPHA

B

C

出现敌人

Covenant	Covenant
Grunt Infantry	Skirmisher Infantry
Grunt Specialist	Skirmisher Specialist
Grunt Hero	Elite Infantry
Jackal Infantry	Elite Hero
Jackal Specialist	Elite Leader
Jackal Hero	

敌人载具

Covenant
Ghost
Wraith
Revenant



要点 1

一开始的榴弹枪纯看个人水平，实在不行就换连发狙击枪吧，好在敌人不强。但要注意干掉以后后面的山崖有两个暗影炮台，别急着探头被秒了（A）。

要点 2

疣猪上有火箭发射器，但你必须亲自操作，不然就等着被暗影炮台打成筛子吧（B、C）！

要点 3

防空炮那边有一堆精英、两个幽灵和两个幽魂，非常难对付。贸然开过去必死无疑，这里只能用火箭发射器干掉载具，随后慢慢磨死精英。

要点 4

吊桥附近还有一辆幽灵和幽魂，幽灵直接用火箭发射器秒杀，后面幽魂要绕着圈子打。





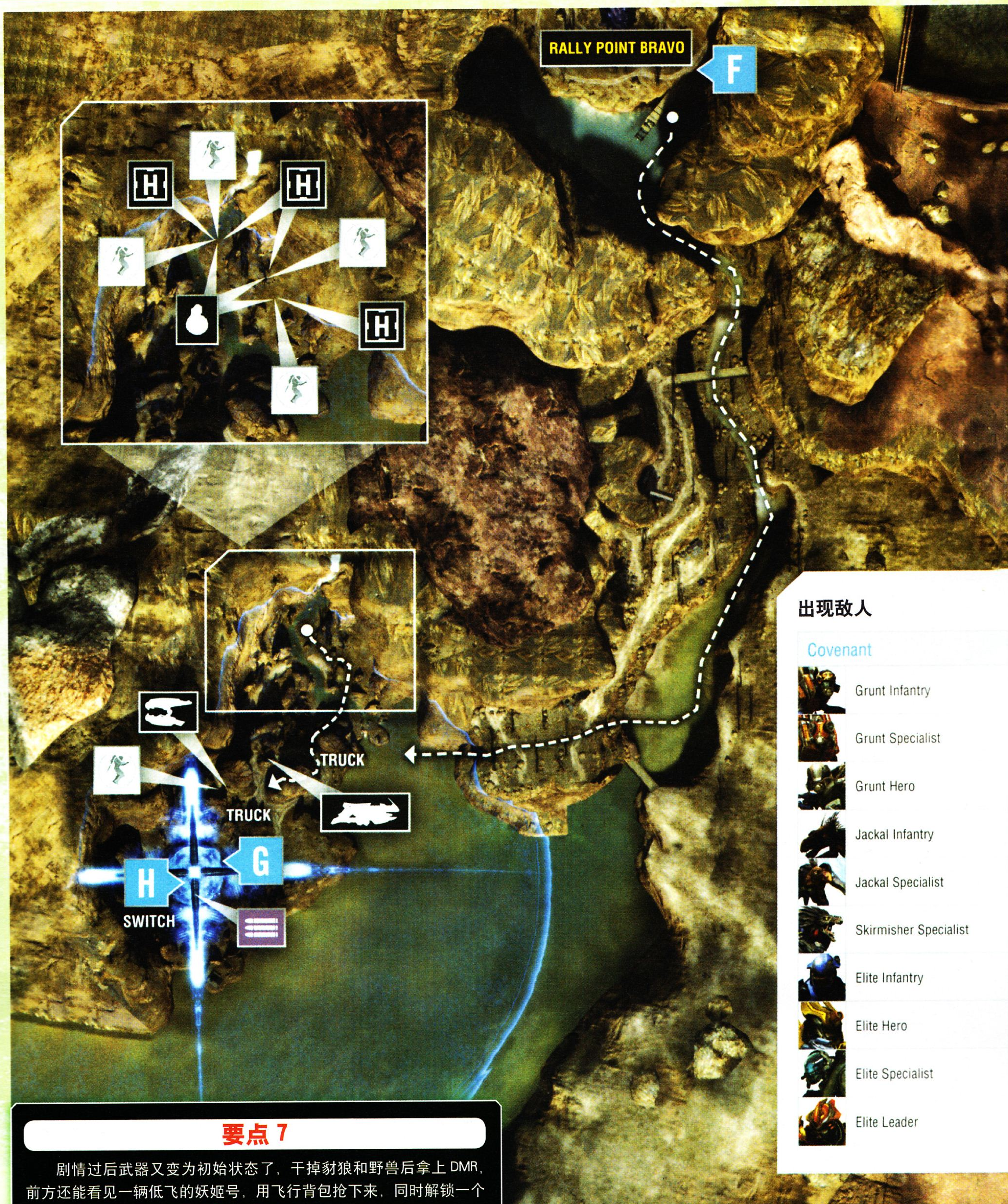
要点 5

矿场的战斗主要用手雷开路，后面有个狂战士比较难对付，由于距离比较远，电浆手枪几乎起不到什么作用，靠近后换地上的针刺枪对付。另外这家伙会逃走，走就走吧……不过干掉后可以获得一个成就（D、C）。

要点 6

接下来又是一个难点，必须用有限的战力发挥出无穷的战斗力，开着幽魂号慢慢和前面的敌人打消耗战，真的是非常累人，不过只有用这个方法才是最安全的。另外如果你下车，脑残的 AI 会自动开着幽魂号上去送死……让人想重打的心都有了（E）。





要点 7

剧情过后武器又变为初始状态了，干掉豺狼和野兽后拿上 DMR，前方还能看见一辆低飞的妖姬号，用飞行背包抢下来，同时解锁一个成就。随后就能开着妖姬慢慢虐杀星盟了（F）。

要点 8

关闭塔顶的防护罩时可以直接开着妖姬号冲上去，注意要留足空间，因为妖姬号是从后面下来的，很容易摔死（G）。

要点 9

最后上电梯后会碰见比较难缠的敌人，好在记录点就在这里，先用 DMR 干掉白色的精英，随后扔手雷炸死野兽，接下来拿着光剑随便砍几刀即可过关，如果追求保险的话慢慢用 DMR 破甲爆头吧（H）。

漫漫长夜
Long Night of Solace



要点 1

下飞机后用小手枪开路，敌人弱的不像话，几乎没有什么难度，惟一要注意远处有两个豺狼会用针刺枪扎你（A、B）。

要点 2

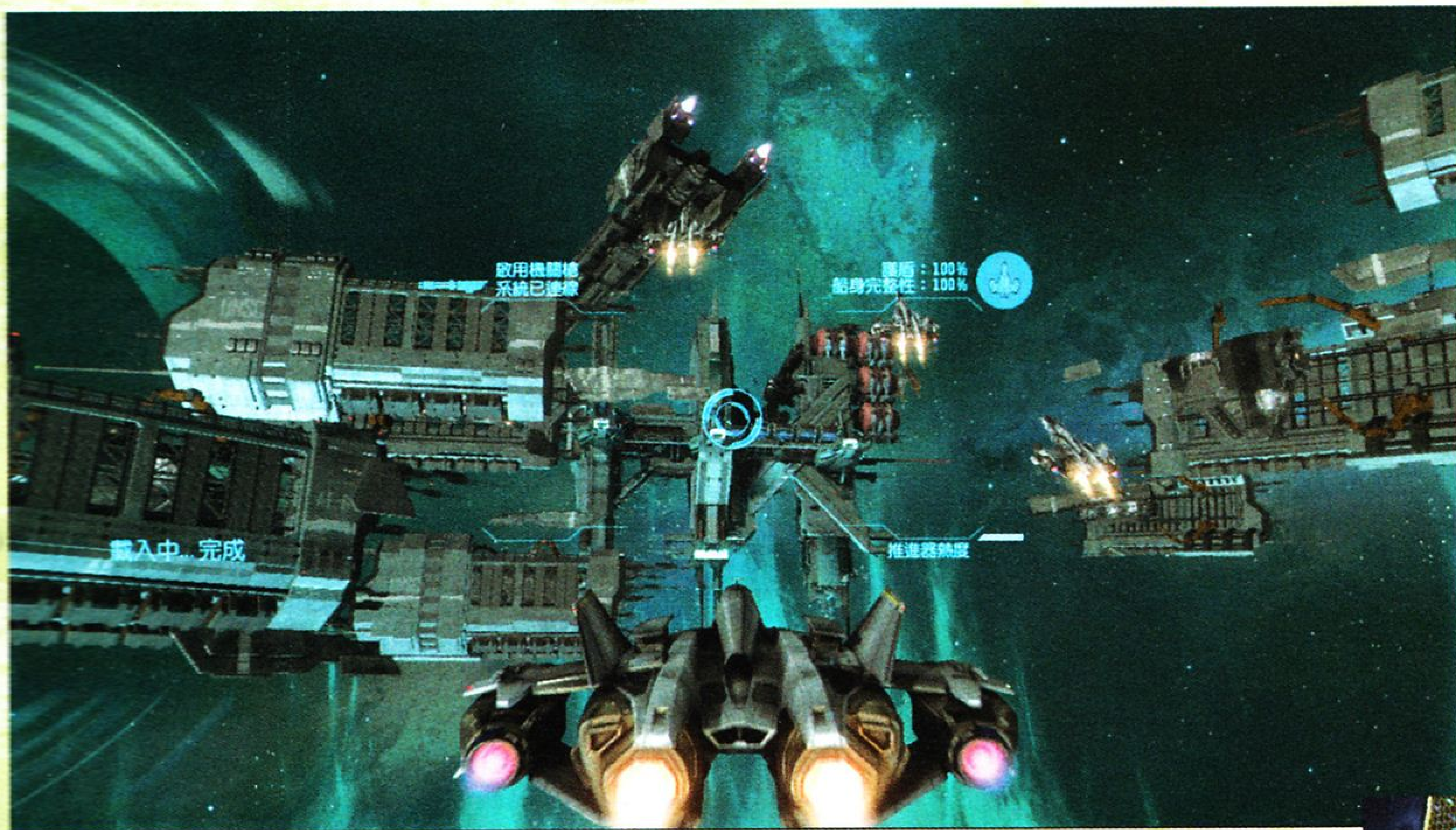
进入基地后难点来了，这部分战斗弹药少的可怜，不过可以和炮灰们交换武器，最麻烦的地方就是要不断交换武器，看着一群群的炮灰死在敌人面前也不是个滋味，可惜游戏中并没有空投武器的概念（C）。

A

MISSION START

出现敌人

Covenant		Covenant	
	Grunt Infantry		Jackal Specialist
	Grunt Specialist		Elite Specialist
	Grunt Hero		Elite Leader



要点 5

接下来的战斗就比较好办了，用手枪慢慢杀掉野兽和豺狼，最后运输核弹的鹈鹕号进来发生剧情。

要点 6

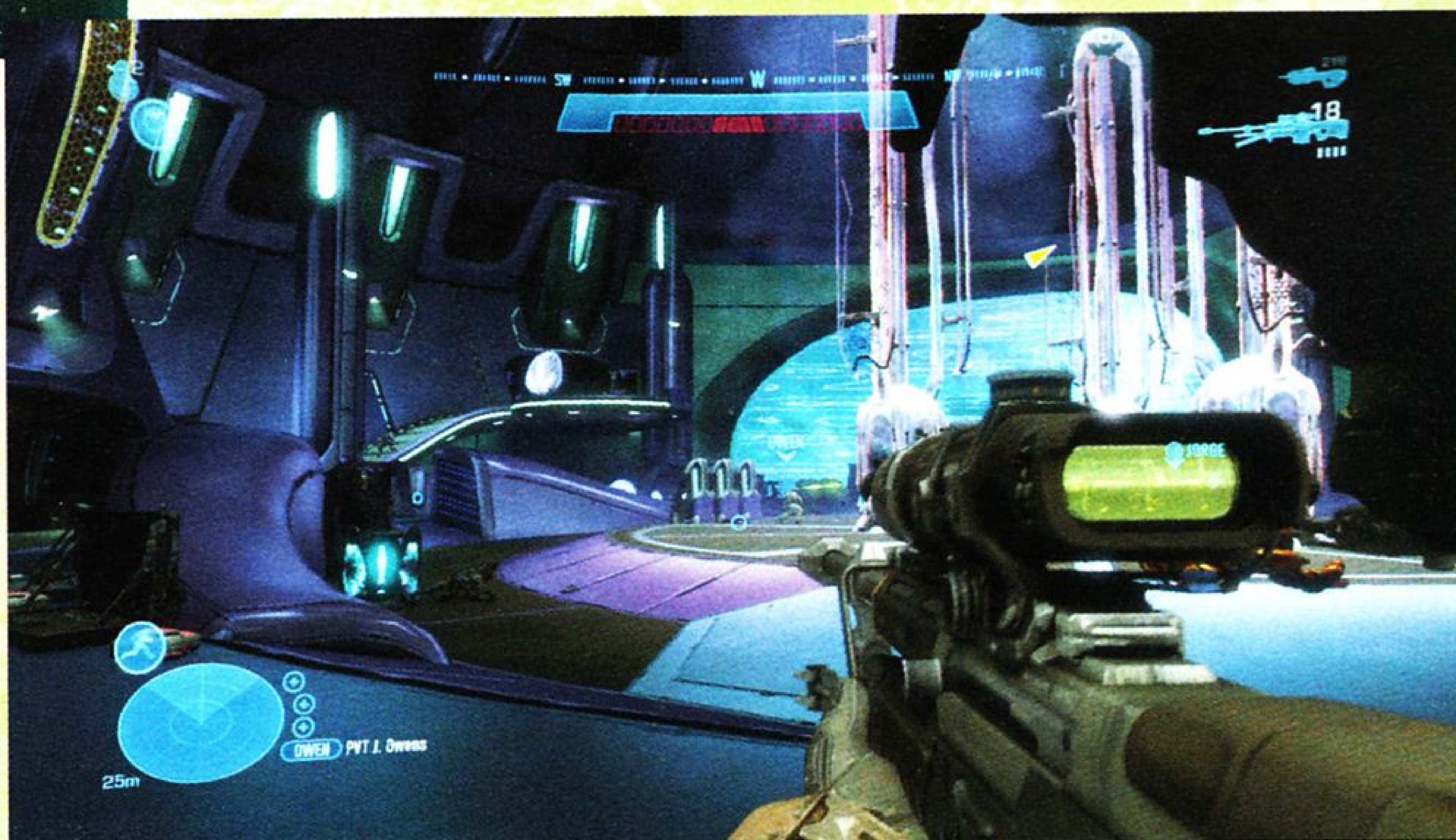
最后的一阶段战斗比较困难，推荐拿上天盾，敌人的精英会从各个角度过来，用连发的 DMR 破甲爆头干掉。另外无敌炮灰乔治也会在中间吸引它们的火力。注意天盾也是会被打破的，所以看情况不对马上出来蹲在掩体后面，之后继续放天盾。

要点 3

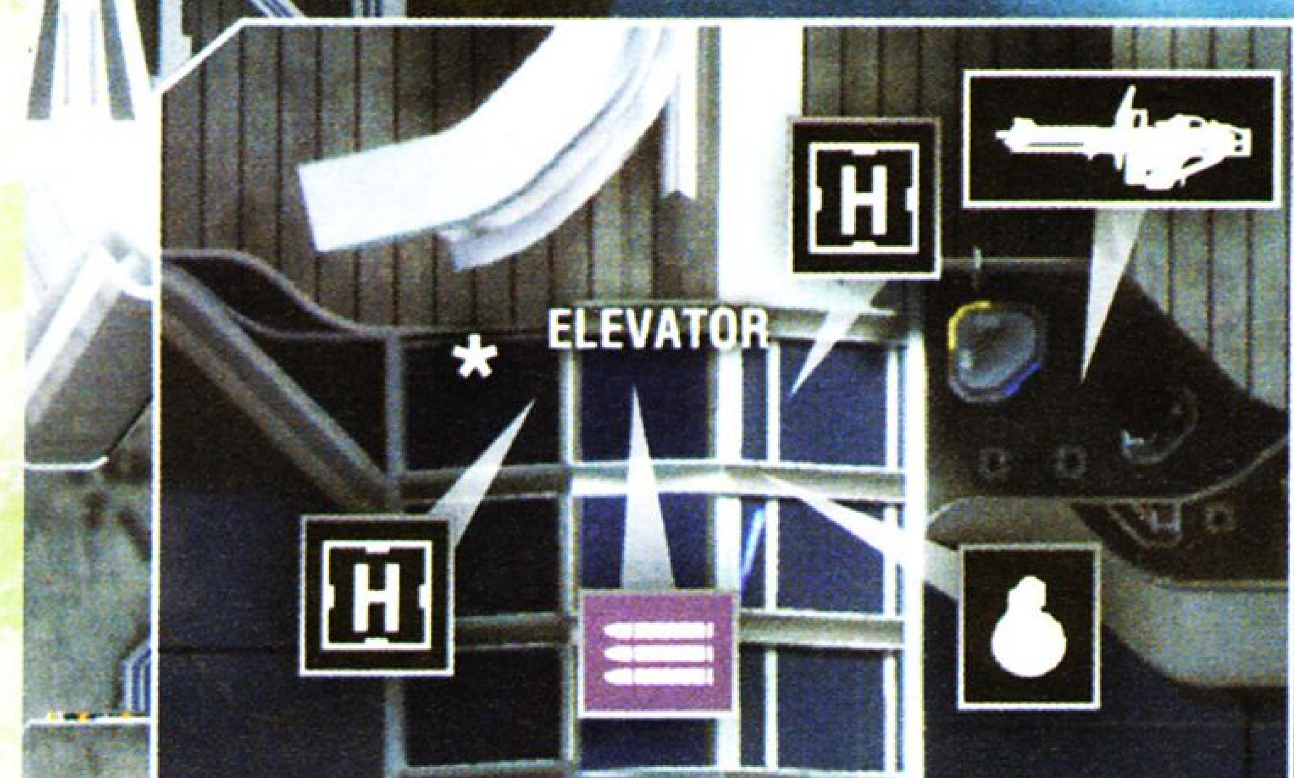
宇宙战没什么好说的，妖姬用机枪对付，而天使战机则用锁定导弹干掉。

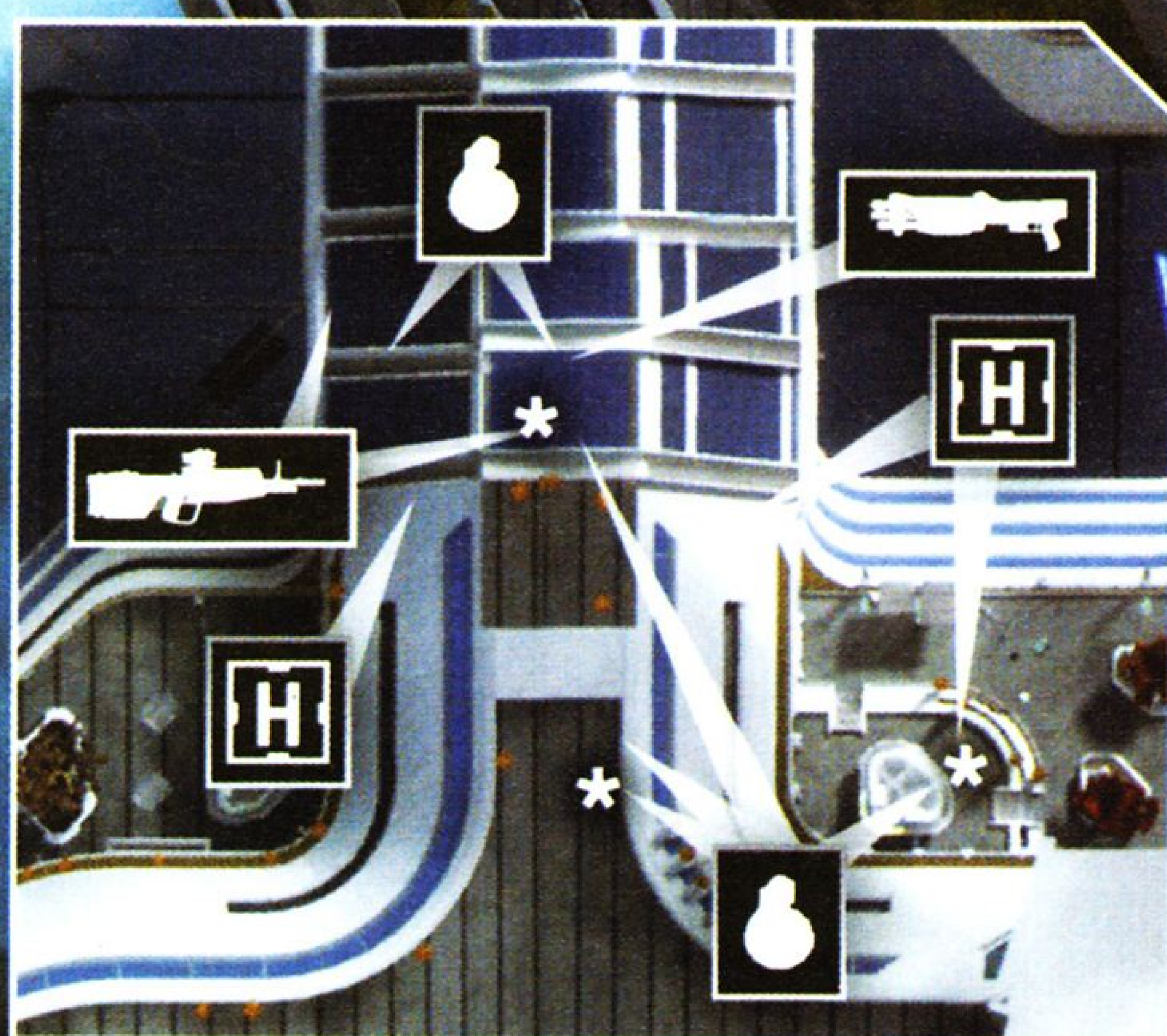
要点 4

破坏引擎后登上飞船，一着地后直接找个地方躲起来，随后触发剧情前往下个战场，直接和精英对磕是没好下场的。



出埃及记 Exodus





RALLY POINT ALPHA

MISSION START

A B C D E

出现敌人

Covenant

- Grunt Infantry
- Grunt Specialist
- Jackal Infantry
- Jackal Specialist
- Jackal Hero
- Skirmisher Infantry
- Skirmisher Specialist
- Brute Infantry
- Brute Leader

卷首特集 特别策划 劲作前瞻 成就集中营 典藏攻略 实用技术 软组织



要点 1

初期只有一把手枪，赶紧往大楼里跑，这里有野兽会拿着手雷过来自爆，爆头干掉即可。如果爆不了头的话就赶紧躲远了（A）。

要点 2

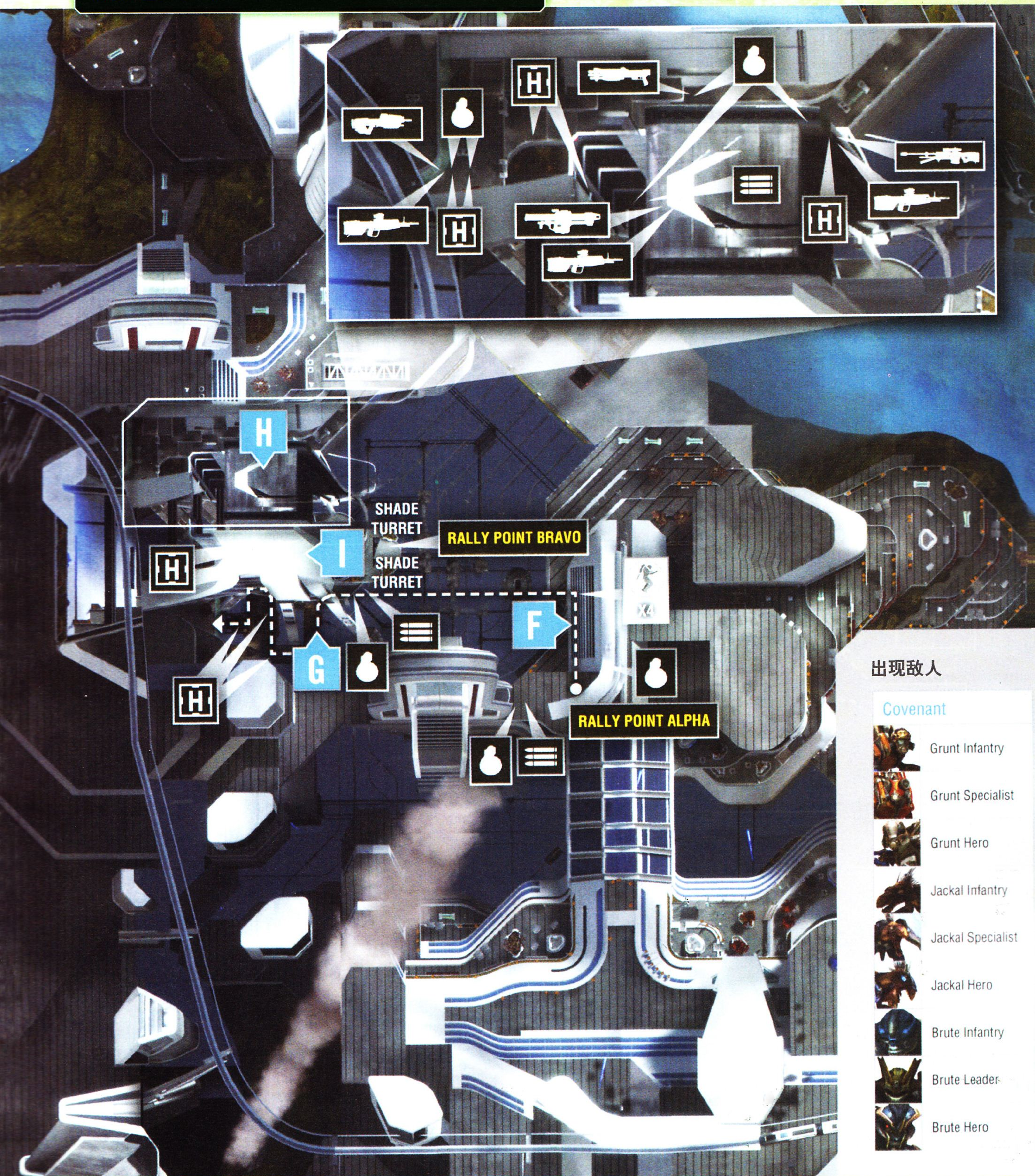
野兽掉落的针刺枪很好用，路上要多收集，以便对付后面的鬼面兽（B、C）。

要点 3

电梯处的防守战要多用针刺枪来打，旁边有个火箭筒可以辅助一下。之后换上飞行背包，跳到右边的场景作战会比较方便，而且有手雷能够补充（D、E）。

要点 4

暗影炮台前面有大量的鬼面兽，先飞上二楼换狙击枪，这样就可以远距离干掉鬼面兽了，随后再小心点掉后面的暗影炮台（F、G、H、I）。



出现敌人

Covenant

- Grunt Infantry
- Grunt Specialist
- Grunt Hero
- Jackal Infantry
- Jackal Specialist
- Jackal Hero
- Brute Infantry
- Brute Leader
- Brute Hero

出现敌人

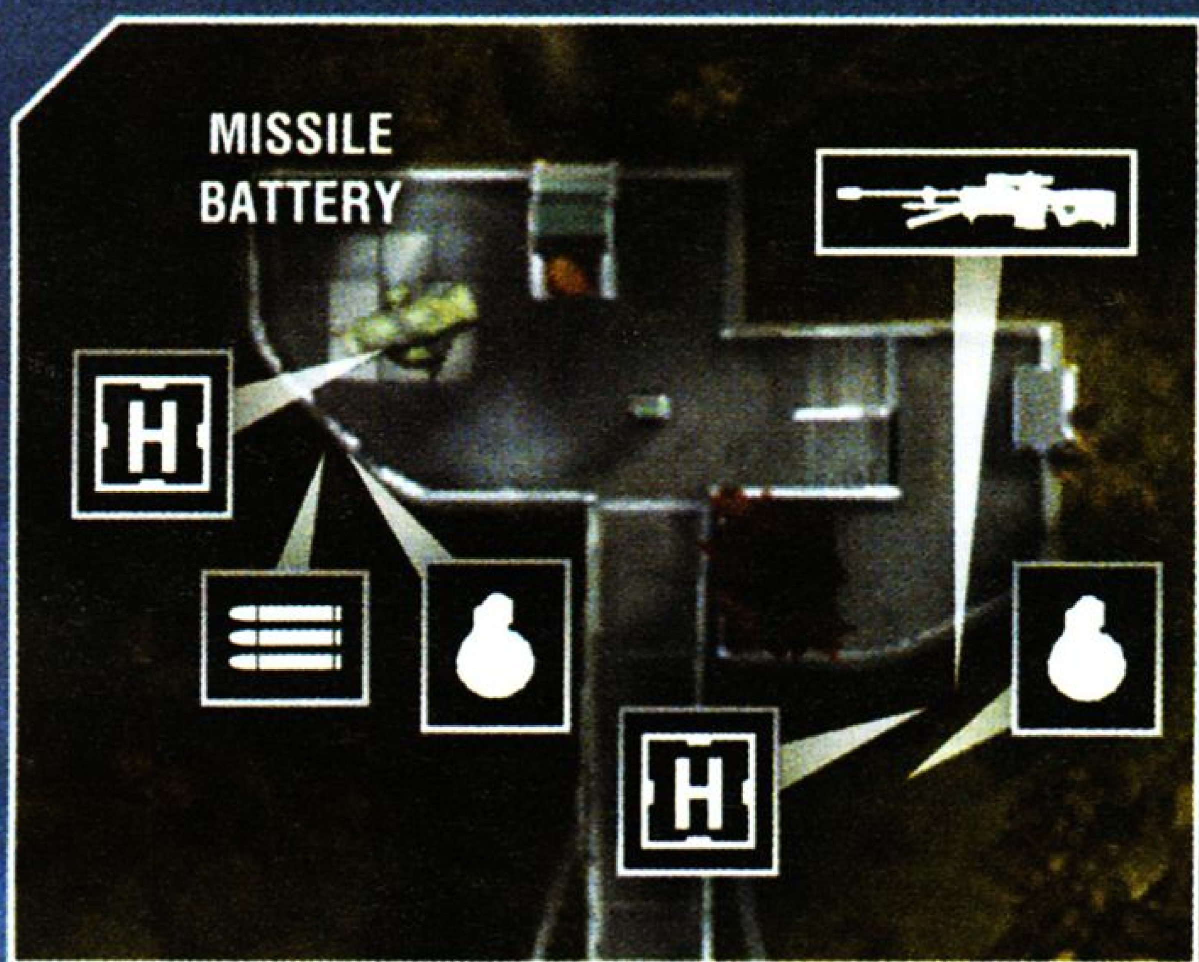
Covenant	Covenant
Grunt Infantry	Brute Infantry
Grunt Specialist	Brute Leader
Jackal Infantry	Brute Hero
Jackal Specialist	

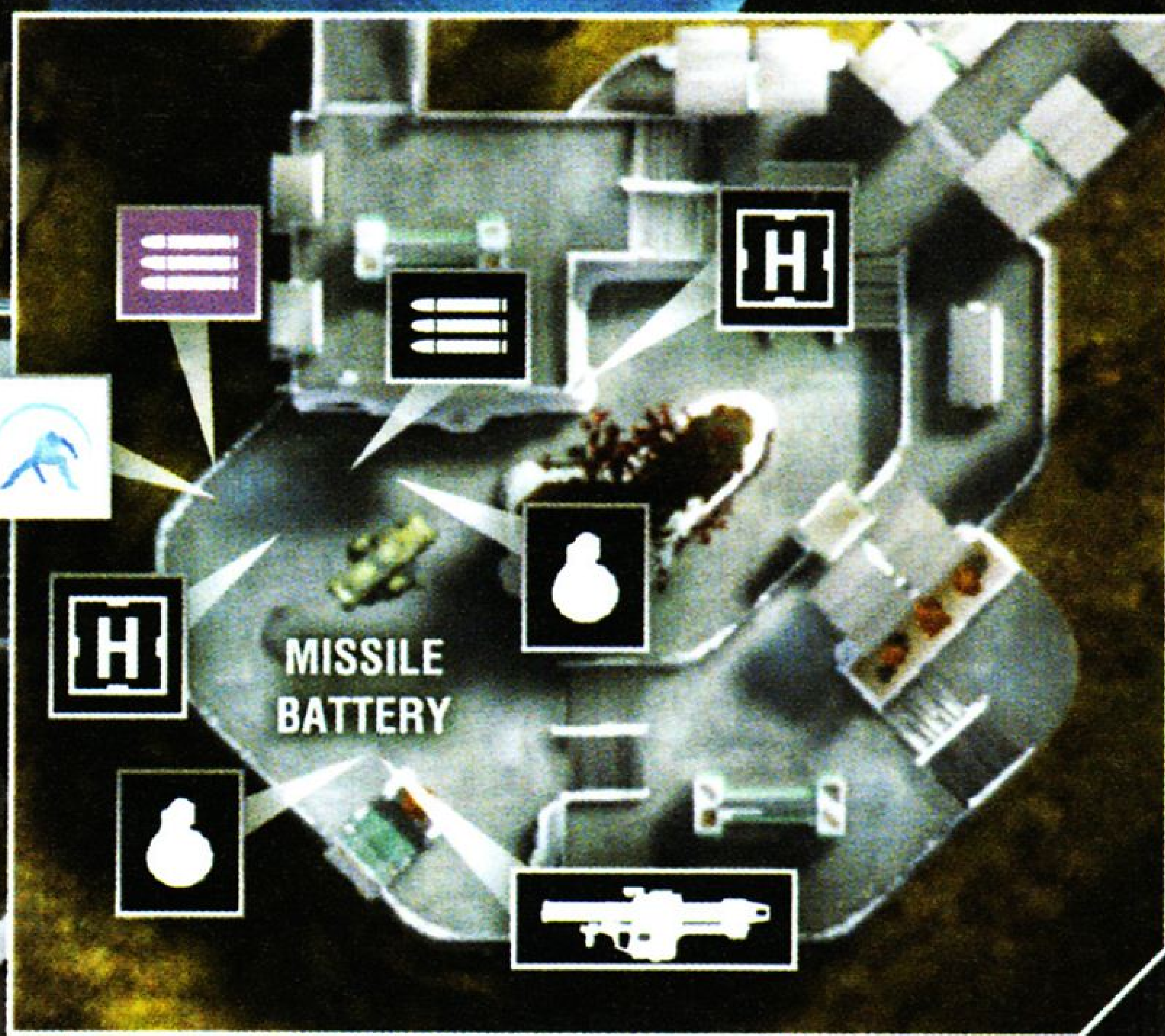



敌人载具

Covenant
Ghost
Wraith







要点 5

下飞机后前方有一辆疣猪，不推荐上去。后面有两辆亡魂坦克，只要一枪干掉上面的野兽，随后用蓄力攻击，然后即可抢下。之后有了亡魂坦克就无敌了，干掉所有敌人后再去开启两个防空装置（J、K）。

要点 6

开启防空装置后会有一批敌人增援，好在这里的武器也比较多，第二个防空火力点附近有狙击枪，先干掉野兽和豺狼，剩下的鬼面兽慢慢磨，有点耐心就能安全通过（L）。



要点 1

一开始的空战没什么好说的，可能会死个十几次左右，记得看见能打的就打，慢慢磨过去（D、E）。

要点 2

第一个干扰装置是本关最大的难点，前面有4个猎人把守，传奇难度简直就是地狱。场景中间有一把4发的榴弹枪，一定要拿上，我们只要干掉一个猎人即可，然后依靠柱子慢慢靠近干扰装置，破坏后马上闪人。首先用手雷开路，随后4发榴弹枪都招呼在猎人身上，如果还不死的话马上换连发DMR点掉（C）。

要点 3

第二个干扰装置处比较简单，路上没什么敌人，关闭干扰器后会出现很多兵锋，只要适当干掉一些就可以跑回电梯里了，直接跑的话是无法顺利到达电梯里的（F）。

要点 4

前往第三个干扰装置时最好确保两侧的机枪手健在，后面保护难民的时候会出现大票妖姬，如果没有人操作两侧机枪的话火力实在不够，所以可能会让玩家苦战很久。

要点 5

医院里的干扰装置处有大量的鬼面兽，鬼面兽还会使用天盾，针刺枪只能干掉一些，后面的鬼面兽只有慢慢用DMR点掉（A）。

要点 6

关掉最后一个干扰装置后又会出现一大票会使用飞行背包的精英，关卡最后的难点就在此处。一定要选择空旷一点的地方作战，好在远距离精英的攻击力不高，而且容易躲开。如果在狭窄的地方和其硬磕，那么精英在破甲后会躲在柱子后面回复，而玩家又不能轻易跳过去，否则下场就是被打成筛子（B）。

包裹 The Package



敌人载具

Covenant
Ghost
Banshee
Revenant

出现敌人

Covenant	Covenant
Grunt Infantry	Jackal Specialist
Grunt Specialist	Jackal Hero
Grunt Hero	Elite Infantry
Jackal Infantry	Elite Leader

要点 1

水滩对面是几个野兽和豺狼，不足为惧。注意后面有两个暗影炮台，先用 DMR 点掉，旁边还有两个亡魂，只要杀掉上面的野兽，随后抢劫车辆即可（A、B）。



要点 2

拿到天蝎坦克后就可以虐杀星盟了，摧毁完两个炮台后就是难点所在。这里有四个幽灵、两个幽魂、两个暗影炮台和两个暴君炮台，天蝎坦克必须躲在岩石后面稍稍露一个炮管，随后远距离点掉炮台和所有敌人载具，被暴君炮台打到两下的话是必定要重新来过的。

要点 3

进了基地来到大楼内部，对面有两个隐形精英和大概 6 个精英一共 8 个敌人……好在旁边有弹药箱，慢慢爆头即可，切忌不要冲过去送死。

要点 4

来到地下后先开启所有机枪，随后缩在大门处放放冷枪即可，千万别贸然探头，外面的 AI 是忠实的炮灰，最后干掉几个敌人后大门开启，迅速躲进去即可安全过关。另外还能看见低空飞过来的妖姬，如果不怕死的话可以换上飞行背包去抢妖姬，随后就能在空中大摇大摆的了，不过当你飞起来的时候会看见密密麻麻的子弹朝你飞来（E、F）。

RALLY POINT BRAVO
H
H X4
H X4
E
F
X3
X2
机枪塔 A
机枪塔 B
机枪塔 C
机枪塔 D

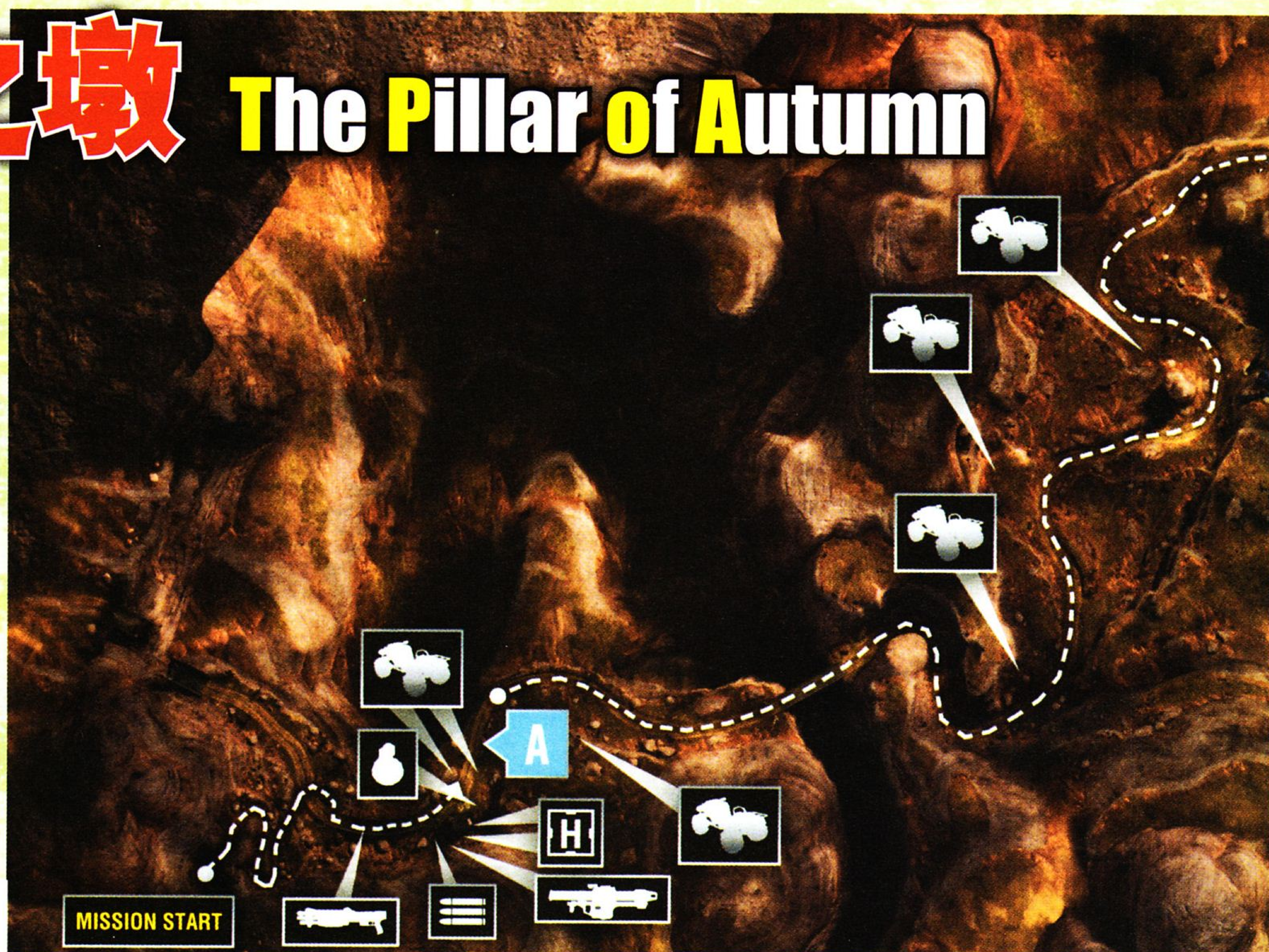
秋风之墩 The Pillar of Autumn

要点 1

悬崖下方有两个精英和一群野兽＋豺狼，可以看准了用加速跑然后跳跃，这样可以直接跳到精英头上迅速刺杀，不过难度比较高，摔死个十几次也是家常便饭（A）。

要点 2

开着摩托一路狂奔，千万别东张西望，往前开即可到达记录点（B）。



FORKLIFT

FORKLIFT

B

带*号的地点可能会出现麦林与冲锋枪，特此注明。

出现敌人

Covenant

- Grunt Infantry
- Grunt Specialist
- Grunt Hero
- Jackal Infantry
- Jackal Specialist
- Jackal Hero
- Skirmisher Infantry
- Skirmisher Specialist
- Bugger Infantry
- Bugger Specialist
- Brute Infantry
- Brute Leader
- Elite Infantry
- Elite Specialist
- Elite Leader
- Hunter

敌人载具

Covenant

- Ghost
- Wraith

出现敌人

Covenant


Grunt Infantry


Grunt Specialist


Grunt Hero


Jackal Infantry


Jackal Specialist


Elite Infantry


Elite Specialist


Elite Leader

要点 3

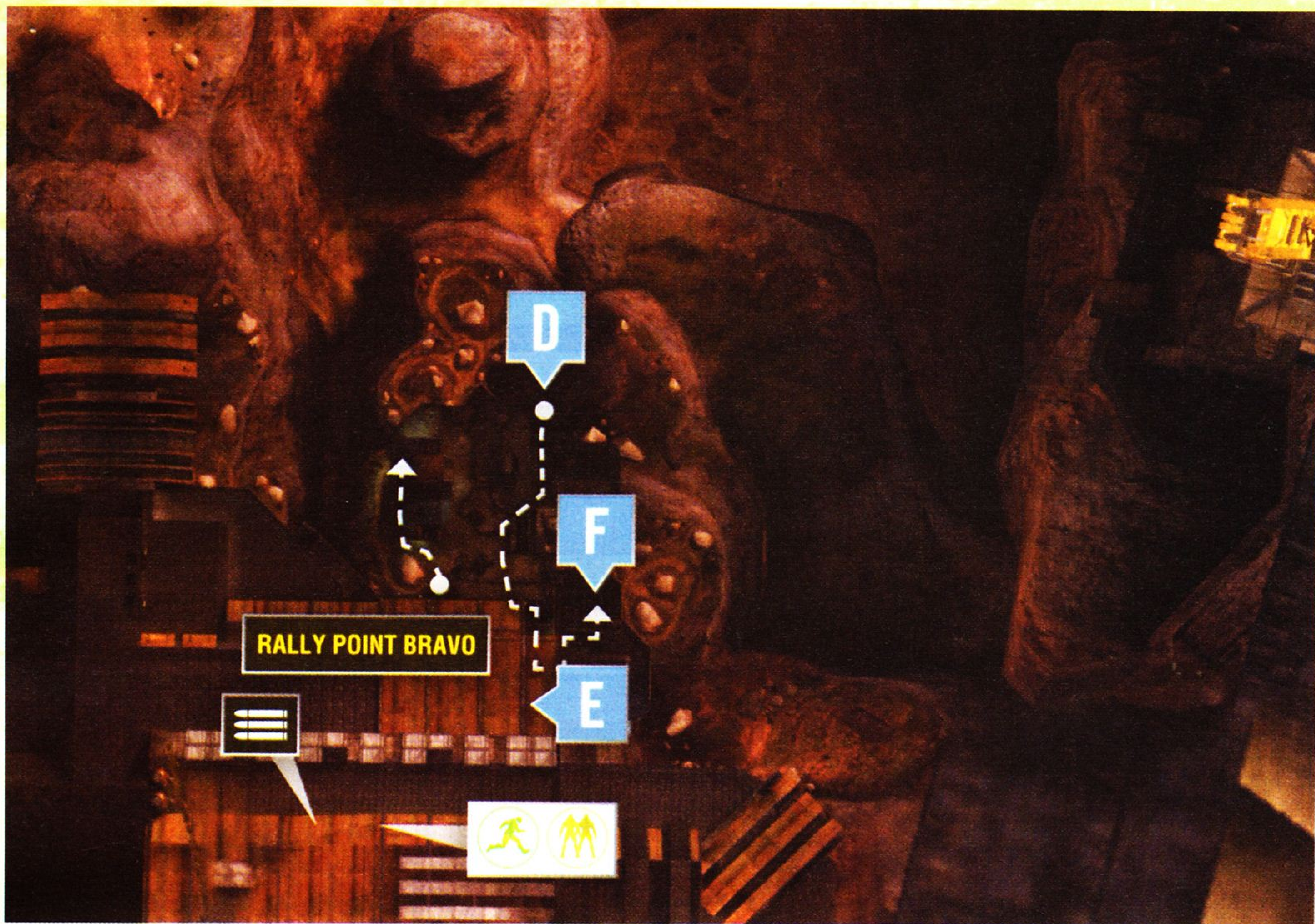
此处是个难点，敌人众多，除了鬼面兽外还有各种小杂兵，后面还有辆亡魂坦克。栅栏边上有 DMR 拿，远距离干掉所有敌人，随后的亡魂坦克直接用火箭炮秒杀。另外不用白费心机去抢亡魂，后面的山道通不过。

要点 4

山谷中尽是敌人的兵锋，一定要稳扎稳打才能过去，传奇难度下就别指望一口气冲过去了，干掉所有的敌人后记得把后面的斯巴达激光弄下去。

要点 5

秋风之墩号前敌人一大票，什么都有，好在武器也是一应俱全。这里千万别跑，不然到了后面会后悔的……首先用手上的斯巴达激光干掉精英，豺狼野兽之流的一律用 DMR 爆头。随后慢慢用其他武器干掉敌人，战斗到最后时要保留住另外一把斯巴达激光以对付后面的敌人（C）。



出现敌人

Covenant

- Grunt Specialist
- Grunt Hero
- Jackal Specialist
- Brute Infantry
- Brute Leader
- Brute Hero
- Elite Specialist
- Elite Hero

要点 6

往前走会碰见两个猎人，此时前面保留的斯巴达激光就有用武之地了。如果逃跑的话，此处只有可怜的霰弹枪能用……你绝对想不到用霰弹枪对付传奇难度下的猎人是个什么滋味，而且是两个！如果真跑掉的话这里提供一个方法，先让猎人对付炮灰，然后玩家绕其背后用霰弹枪喷之，之后继续绕到集装箱里面，猎人会非常笨的继续打炮灰，玩家只要反复即可，其实就是要注意别被发现和秒杀（E）。

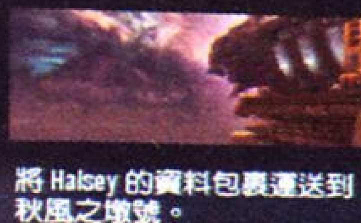
要点 7

室内战更是让人无语，好在这里有点补给，慢慢用 DMR 爆头（D、F）。

要点 8

最后的几个精英战士只推荐杀一个就去存档的方法，而且一定要优先干掉工程师，不然就是浪费子弹。先用手枪破甲，然后 DMR 爆头，这样慢慢引出来打就非常保险了。只要冲进大门，往下走到底，在遮挡物的后面就能看见工程师了。







要点 9

炮台的战斗如果硬来的话会非常困难，少打一个就会让 3、4 个敌人漏过来，而且魅影的攻击力极高，稍有不慎就会重打。不过这里也有个作弊的方法，先上炮台随后再下来，之后躲到下面的小房间去，等敌人的战舰就位后再上炮台，不管三七二十一直接瞄准秒掉敌人的战舰就能过关……

独行侠 Lone Wolf

要点 1

其实就是故事的延续，没有什么要点好说的，再怎么挣扎都是徒劳的……有兴趣的玩家可以反过去玩《光环 1》、《光环 2》，再玩《光环 ODST》，这样就能对整个系列融会贯通了。

全成就列表

单机战役部分——难度

名称	英文	分值	注解
军人的典范	The Soldier We Needed You To Be	25	以正常难度完成战役
人间英雄	Folks Need Heroes	50	以英雄难度完成战役
无敌之神	Gods Must Be Strong	125	以传奇难度完成战役
不朽之作	A Monument to All Your Sins	150	独自以传奇难度完成战役

单机战役部分——完成关卡

名称	英文	分值	注解
热身赛	We're Just Getting Started	10	以正常或以上难度完成战役第 1 关
协议命令行动	Protocol Dictates Action	10	以正常或以上难度完成战役第 2 关
强力武器	I Need a Weapon	10	以正常或以上难度完成战役第 3 关
开战	To War	10	以正常或以上难度完成战役第 4 关
飞翔好手	You Flew Pretty Good	10	以正常或以上难度完成战役第 5 关
狂啸之夜	Into the Howling Dark	10	以正常或以上难度完成战役第 6 关
尘土与回音	Dust and Echoes	10	以正常或以上难度完成战役第 7 关
这不是你的坟墓……	This Is Not Your Grave	10	以正常或以上难度完成战役第 8 关
战士不死	Send Me Out……with a Bang	10	以正常或以上难度完成战役第 9 关

单机战役部分——特殊条件

名称	英文	分值	注解
低空略过的妖姬号	Banshees, Fast and Low	25	劫持一架妖姬战机
出乎预料	If They Came to Hear Me Beg	25	从致命的高处跳下时，刺杀一名精英
横扫千军	Keep It Clean	5	战役第 1 关中活着杀死 7 只鸵鸟（Moa）
健行者	They've Always Been Faster	25	战役第 2 关中不登上可驾驶的载具
一箭双雕	Two Corpses in One Grave	25	战役第 2 关中使用信号标识器一次摧毁两辆载具
消灭狂热	You Heresy Will Stay Your Feet	25	战役第 4 关中在精英狂战士逃脱之前杀死他
闪电战术	Wake Up Buttercup	25	战役第 5 关：英雄或传奇难度下，三分钟内摧毁星盟巡洋舰的引擎和护卫机
我入伍可不是要来当飞行员的	I Didn't Train to Be a Pilot	10	战役第 7 关中摧毁 3 台星盟防空炮
坦克大获全胜	Tank Beats Everything	25	战役第 8 关中传奇难度下，天蝎坦克开到基地大门前

训练部分

名称	英文	分值	注解
医生来了	Doctor, Doctor	5	受伤后使用急救包恢复生命值
各取所需	Swap Meet	10	战役中与 AI 队友交换武器
单刀直入	That's a Knife	10	刺杀一名敌人
千疮百孔	A Spoonful of Blamite	10	战役或枪林弹雨中活着用刺针枪或刺针步枪的爆炸杀死 10 名敌人
优雅的武器	An Elegant Weapon	10	战役或枪林弹雨中使用 DMR 步枪杀死 10 名敌人



名称	英文	分值	注解
最爱 .45 手枪	I See You Favor a .45	10	战役或枪林弹雨中使用 M6G 手枪杀死 10 名敌人

多种模式

名称	英文	分值	注解
幸运者	Lucky Me	25	战役、枪林弹雨、配对中使用喷射背包时，取得“三杀”勋章

枪林弹雨模式

名称	英文	分值	注解
人口控制	Crowd Control	10	在枪林弹雨中获得“十连杀”勋章
得分进攻	Score Attack	10	在配对枪林弹雨的积分挑战模式中获得 15,000 分
开火	Firestarter	10	在枪林弹雨中获得 5 万分
荣耀之光	Blaze of Glory	25	在枪林弹雨游戏中获得 20 万分
战况激烈	Heat in the Pipe	75	在枪林弹雨游戏获得 100 万分
游戏、赛局、对决	Game, Set, Match	25	在传奇难度的枪林弹雨中不死完成一个赛局

对战模式

名称	英文	分值	注解
欢迎成为我的搭档	Be My Wingman Anytime	5	配对的一局入侵游戏，让队友在你身边复活五次
小刀对枪炮	Knife to a Gun Fire	5	配对的入侵游戏，以精英身份杀死 5 名斯巴达
痛宰对手！	Skunked	10	入侵游戏中在第一阶段取胜
何谓杀人飨宴？	What's a Killing Spree	5	在配对对战游戏中获得“杀人飨宴”勋章
没错！察觉	Yes, Sensei	10	在配对游戏中获得“先攻”勋章

经验值

名称	英文	分值	注解
储存的办法	A Storage Solution	5	使用文件浏览器上传一个档案到你的分享档案
兄弟，这档案真不错	Cool, File Bro	5	向好友推荐一个档案
飘起小雨了	Make it Drizzle	10	在军械库购买一件道具
让雨下吧	Make It Rain	10	在军械库购买一件 UNSC 中校才能解锁的道具
成功的开端	The Start of Something	15	晋升至 UNSC 下士
光荣服役	An Honor Serving	25	晋升至 UNSC 上尉
升级帮手	Lemme Upgrade	10	一项奖赏达到白银级别
新的挑战者	A New Challenger	10	完成一天的所有“每日挑战”
解决了一个，还有 51 个	One Down, 51 to Go	10	完成一项“每周挑战”

《HALO REACH》网战心得

《HALO REACH（以下简称HR）》作为“《HALO》系列”前传性质的作品，自公布当初就引起了玩家们的极大关注。发售之后更是获得了热烈反响，不管是销量还是营业额都非常让人满意！游戏的单人模式让我们见证了NOBLE小队的覆灭，不过不用遗憾，斯巴达是不会死亡的！《HALO》的一大精髓就是多人模式，那么现在由我将带领大家进入HALO的另一扇门——枪林弹雨和多人对战。

骷髅介绍

游戏中的骷髅不用去收集便能直接使用，其作用就是提高难度、增加游戏的趣味性等等，主要是用在解除成就方面。有兴趣的玩家可以在合作模式下开启骷髅头，和其他玩家体验一番。

名称	分数系数	作用
金骷髅		
黑眼 Black Eye	1.1	近战杀敌后护盾才会自动恢复
接住 Catch	1.1	敌认扔手雷的频率提高、准确度增加
云雾 Cloud	1.1	不提供雷达
饥荒 Famine	1.2	掉下的武器残弹数量减半
铁人 Iron	1.2	被杀后不能复活，单人模式下重新开始关卡，合作则回到上一储存点
神话 Mythic	1.2	敌人的生命值增加一倍
雷雨 Thunderstorm	1.2	敌人的等级都会升高一级
偏心 Tilt	1.2	敌人的护盾可以反弹子弹
算你倒霉 Tough Luck	1.1	敌人躲避手雷、子弹和载具碾撞的能力增加
银骷髅		
失明 Blind	–	不显示游戏界面和所持武器
铃铛 Cowbell	–	爆炸物的爆炸威力增加
野猪兽生日派对 Grunt Birthday Party	–	野兽被爆头时，头部有礼花出现，伴有童声欢呼
我或许是你老爸 IWHBYD	–	开启游戏中 AI 角色的隐藏对话

虚拟人偶

Jun 头盔

获得方法：战役或枪林弹雨活着杀死100个敌人不死

解锁指南：枪林弹雨中超级战士设定，护盾与生命设定为无敌，伤害300%以及弹药无限发射

Kat 头盔

获得方法：在多人配对中为队友的死复仇

解锁指南：获得“复仇者”勋章，在队友被杀死时候马上杀死此敌方玩家

Carter 头盔

获得方法：不死完成任意传奇难度的一关

解锁指南：推荐在寒冬告急关卡中完成，惟一的难点是和Jorge一起的时候，到后期有一个手持光剑精英，引出来用DMR干掉，之后按动电源开关解锁

Rmile 头盔

获得方法：在战役或者多人配对获得一个“斗士”奖章

解锁指南：在敌人使用光剑冲刺时候将对方杀死，推荐在多人配对的入侵模式中的高塔(Spire)这张地图，在第三阶段会有很多精英使用光剑守护核心，使用霰弹枪的组合会很好解锁。

Jorge 头盔

获得方法：在配对对战获得“五杀”勋章

解锁指南：连杀5名敌人，两名之间不超过4秒。有多种办法，这里推荐在Big Team Slayer地图中驾驶天蝎坦克解锁，比较简单。

枪林弹雨模式

这个模式最早出现在《HALO3 ODST》里，你的任务是消灭一波又一波来袭的敌人，并存活下去。这个模式取得了空前的成功，而且随着《COD WAW》僵尸模式所提倡的4人合作模式在玩家心中留下了深刻印象。然而在《ODST》里，这个模式并没有完整的配对系统，也就是说你要是没有几个玩光环的朋友，这个模式就是个空架子。但是在《HR》里，这将是历史，《HR》里不仅加入了配对系统，而且还发展出了很多新模式，同时还支持像多人模式一样编辑各项设定，比如设定每波攻势的强度，攻势数量，开启的骷髅头，武器子弹是否无限，自身护盾能量等等，可谓相当丰富。枪林弹雨中还包含了几个模式，但是不管什么模式，战斗阶段都分为：攻势，回合和赛局，每五个攻势为一个回合，每三个回合就是一个赛局，最后会有一个奖励回合。每回合结束后，玩家可以稍事休息，重组防线。每结束一个赛局，就可以获得更长时间的休整。每结束一个回合或者一个赛局就会获得武器和急救包的补给以及生命数奖励。所有的模式都是一个小队共用一组有限的生命。

经典枪林弹雨模式

即《ODST》里的枪林弹雨模式，玩家要撑住每一波攻势，如果没有生命数了，只要有一个玩家在没有死的情况下撑过一个攻势，其他死亡的人可以无条件复活，重新加入战局。游戏会持续进行知道所有人都倒下并且没有多余生命数。

枪林弹雨

预设为一个赛局游戏，其他方面与经典枪林弹雨差不多。

保卫发电机

最多四人（精英和超级战士）；超级战士玩家要保护发电机，而精英要摧毁发电机，当所有发电机被摧毁或者超级战士全部阵亡且无多余生命，游戏结束。发电机可以被超级战士关闭30秒，并且只会受到精英的攻击伤害；发电机未受到攻击时，会自动回复。

野猪兽灾难

类似经典枪林弹雨，只有一回合，敌人全部都是野猪兽。

火箭对战

类似枪林弹雨，只有一回合，玩家配备火箭弹且无限，尽情屠杀吧！

攻击得分

只限 2 人，类似枪林弹雨，每次攻势的敌人都是一样的。

对战

最多 4 人分别扮演超级战士和精英，精英生命无限，且有星盟部队协助。超级战士每杀一个精英增加一条生命，当时间结束或超级战士全部阵亡且无多余生命时互换。

多人模式里能解除的成就






幸运者（25G）：在战役、枪林弹雨或是配对中使用喷射背包获得一个三杀
解法：在枪林弹雨自定选项里“超级战士能力”里的“基本能力”里“武器与伤害”中，将“装备使用”调整为“无限制且不用装填”，接着用火箭炮可以搞定。

人口控制（10G）：在枪林弹雨模式中获得10连杀
解法：在枪林弹雨自定选项里“超级战士能力”里的“基本能力”里“武器与伤害”中。将“武器伤害”和“护盾”都调到最大值，然后将难度调到传奇。游戏中等敌人靠近你，然后火箭筒对着地上使劲儿轰，实在不行就玩攻击得分，一开始可以拿到空袭，等敌人靠近你，然后往自己脚下呼叫，反正你无敌，之后你懂的……

小刀对枪炮（5G）：在配对模式中以精英杀死五个斯巴达战士
解法：多对战就解了，没难度。

得分进攻（10G）：在配对的枪林弹雨得到一万五千分
开火（10G）：在一场枪林弹雨模式中得到五万分
荣耀之光（25G）：在一场枪林弹雨模式中得到二十万分
战况激烈（75G）：在一场枪林弹雨模式中得到一百万分
解法：前三个都可以通过修改伤害和护盾来达成；第四个一百万分的成就，需要把敌人全部设置为最强的，比如精英上将，开启所有的骷髅，关闭运输船以节约时间，回合奖励为两分钟，自己开无敌和高伤害以及子弹无限且不用装填。奖励回合的时候在角落里面用光剑狂砍敌人或者使用火箭筒乱战，不仅能有分数加成，还能顺便解开上面的十连杀成就。

游戏、赛局、对决（25G）：以传奇难度，没有死亡而完成一场枪林弹雨
解法：开无敌，你懂的！

欢迎成为我的搭档（5G）：在一场配对入侵游戏中，让一名队友在你附近重生5次
解法：注意要在特定模式中才可以让队友复活。

没错！察觉（10G）：在一场配对中第一个杀人
解法：争取第一个杀人就是了。

痛宰对手！（10G）：在入侵模式中赢得第一名
解法：多多练习，或者让朋友陪你刷。

何谓杀人飨宴？（5G）：在配对游戏中不死杀掉3个敌人
解法：用狙击枪很容易，突突党也行。

多人对战模式

武器及载具介绍

UNSC 武器

武器	伤害（最高 10）	有效射程	最佳射程	支援	榴弹	弹夹量 / 带弹量
M6G 麦林，2X 缩放，具备反装甲能力	6	长程	近程	否	否	8/40
MA37 突击步枪，高射速，点射最有效率	4	中程	近程	否	否	32/268
DMR 神射手步枪，3X 缩放，具备反装甲能力	8	长程	长程 / 中程	否	否	15/60
M45TS 霰弹枪，弹夹容量小，只适合近距离作战，但是威力巨大！	9	中程	近程	否	否	6/30
SRS99DMR，5X、10X 缩放，具备反装甲能力，弹夹容量较小	10	长程	长程	否	否	4/20
火箭发射筒，1.8X 缩放，可追踪飞行单位，范围轰炸	10	长程	中程	是	否	2/4
斯巴达镭射，2.5X 缩放，冷却时间 2.5 秒	10	长程	长程	是	否	25/100
榴弹发射器，按住发射键为切换引爆模式：手动引爆或者 EMP（消除护盾瘫痪载具）范围轰炸	9	长程	中程	是	是	1/14
炮座机枪，重型武器，提在手上时子弹有限	8	中程	中程	是	否	无限 /200
手雷	10	中程	中程	否	是	1/2
目标瞄准器，2X、4X 缩放，射速低，威力极猛！	10	长程	长程	是	否	1/1

星盟武器

武器	伤害（最高 10）	有效射程	最佳射程	支援	榴弹	弹夹量／带弹量
电浆手枪，可蓄能，消除护盾瘫痪载具，会过热	5	中程	近程	否	否	100/—
电浆冲锋枪，能有效消除护盾，会过热，但是对人的伤害不是很高	6	中程	近程	否	否	100/—
电浆突击步枪，能更为有效地消除护盾，会过热，但是对人伤害不是很高，可以按住换弹键排热。	7	中程	近程	否	否	100/—
钉枪，点射最有效率，高射速。	8	中程	近程	否	否	40/120
针刺枪，半追踪，6 发叠加会爆炸，高射速。	9	中程	近程	否	否	24/96
针刺步枪，2X 缩放，半追踪，3 发叠加会爆炸，具备反装甲能力。	9	远程	中程	否	否	21/84
榴弹炮，范围轰炸，弹夹小。	8	中程	中程	否	否	6/18
能量剑，一击必杀！	10	近程	近程	否	否	100/—
燃料炮，2.5X 缩放，范围轰炸。	7	远程	中程	是	否	5/20
电浆发射器，2.5X 缩放，带追踪功能，可蓄能提高发弹量（最多 4 发），范围轰炸。	10	远程	中程	是	否	100/—
DMR，3.5X，9.5X 缩放，容易暴露，会过热	7	远程	中程	否	否	100/—
电浆手榴弹，会黏在敌人身上。	10	中程	中程	否	是	1/2
电浆加农炮，容易破坏护盾，手提时弹药有限。	7	中程	近程	是	否	无限／200

UNSC 载具

猫轴号：没有护甲，机动性高。
人员：1+1（司机+乘客）
疣猪号：具备轻型护甲，机动性高，有武装（加特林机枪/电磁炮/火箭发射器）。
人员：1+2（司机+副驾驶+炮手）
天蝎号主战坦克：具有重型护甲的主要装甲载具，火炮威力强劲。
人员：1+1（司机兼职炮手+机枪手）
神鹰号：具备中型护甲的主要支援运输载具，配置两挺加特林机枪。
人员：1+2（司机+2炮手）

星盟载具

幽灵号：主要侦查及奇袭载具，但护甲薄弱。
人员：1（司机）
幽魂号：具有轻型装甲的移动炮台，但座位开放，无法有效保护人员。
人员：1+1（司机兼炮手+副驾驶）
亡魂号：星盟主要装甲单位，但是后方有盲点，装甲较为薄弱。
人员：1+1（司机兼炮手+机枪手）
妖姬号：星盟主要飞行单位：速度快，具备轻型护甲。
人员：1（司机）

网战各个模式详解

突击之王：取回炸弹，将炸弹装在敌人基地里，并保护炸弹直到引爆为止。突击之王另有多种游戏类型，包括爆破专家，中立炸弹和单一炸弹突击。

抢旗之王：每个队伍都有自己的旗帜；共四个回合，每回合三分钟。每个旗帜值一分。当有旗帜被抢回回合就算是结束；四个回合里得分多的队伍获胜。抢旗之王另有多种游戏类型：单一旗帜（一方进攻一方防守），多面旗帜（将旗帜带回自己基地，越多越好，最后按旗子数量定胜负），中立旗（双方争夺一面旗帜，带回自己基地即可获胜）。

猎头之王：任何玩家死后都会掉下骷髅头，玩家可收集并放入移动目标点中的任意一个。一次最多可收集10个，而一旦被杀，所有骷髅将会掉出。猎头之王还有一种模式叫猎头之王PRO，其中玩家唯一可用的能力是冲刺，雷达会被关闭，只有爆头才会掉骷髅头。

感染：一开始有三名玩家再生为僵尸，并企图杀死其他玩家以将它们感染为僵尸；被杀的玩家会成为僵尸。感染的另一种模式叫做安全区，安全区里玩家不会受到伤害，但是安全区会移动。

入侵：另一种对战游戏类型：共分为3个游戏阶段：领土之王，突击之王和抢旗之王。入侵另有多种游戏类型，包括杀戮之王，入侵：Boneyard，入侵：Island以及入侵：Spire。其中后面3种模式是将地图分为3个部分，逐层开启。

毁灭之王：一开始会有一位玩家担任具备超能护盾以及重力锤，速度超快的超级战士也就是毁灭之王，其他玩家要想办法杀死毁灭之王，杀死毁灭之王的玩家会变成下一个毁灭之王，杀敌最多的毁灭之王将获得胜利。

山丘之王：在无人争夺的山丘上待的时间越久，获得的分数便越高，山丘之王另有一种游戏类型叫做疯王，其中的山丘会移动。

保卫之王：竞技场中一开始会出现一个骷髅头所有玩家要争抢并保留这个骷髅头一段预先设定好的时间。保卫之王另有1种游戏类型叫烫手山芋，其中骷髅头会爆炸，十分恶心，会杀死持有它的玩家。

竞速：每位玩家会在猫轴号上复生，并要在赛道上通过一个个的检查点，与其他玩家竞速。想要赢得胜利，就要率先通过预先设定的检查点数目，竞速另有多种游戏类型，一个是拉力赛，其中检查点会随意分布在地图上，另一个是火箭赛车，两支队伍可以用火箭发射器及无限火箭来攻击他们的对手。

杀戮之王：每一个玩家要利用他的武装与其他玩家对战。杀戮之王另有多种游戏类型，包括经典杀戮之王（没有技能）精英级杀戮之王（每个玩家都是精英）特警（没有护盾和雷达，只能使用DMR和M6G，只有冲刺技能）以及超级杀戮之王（无雷达，只有DMR和手雷）

收集旗帜：队伍要收集随即出现的旗帜，并将它们带回家里保卫，时间一到，每个旗帜可得一分。

领土之王：共有三个山丘，保卫超过预先设定的时间便可占领山丘，每个队伍每控制一个山丘一秒钟便可获得一分，首先达到预定分数的队伍或者时间结束时分数最高的队伍获胜。山丘之王还有一个模式叫三分天下，其中山丘会移动。

网战技能

喷射推进器：能够使斯巴达战士向上飞升，非常适合偷袭对方狙击手。

冲刺：简单地说就是加快移动速度，虽然算不上什么革命性的设计，不过确实可以暂时抑制促动器和肌肉的安全限制器，骗过系统调节器并让使用者保持冷却。用来跑路和偷袭不错，不过跑动时会有喘气声，音响好的对手是你的噩梦！

全息成像：可以让使用者建立一个虚拟的全息成像，用来引诱对方火力。有效时间为10秒，但可以随时取消。在拐角处最好用。

行动隐身衣：可以让操作者不被敌

人看到。整体效果主要取决于操作者的行动状态，快速或突然行动在近距离很容易被对手发现，但是如果蹲下前进则基本看不到，另外，开火时也会暴露自己，所以最好做到打一枪换一个地儿。

天盾：由3代泡泡护盾演变而来，除了能建立暂时性的半球护盾外，还有治疗功能！

护甲锁：构想源于星盟的装备，而其内部元件也几乎与星盟的一模一样，能够在短时间内无敌（包括抵抗载具冲撞），但是最大的缺点在于施展时不能移动。

躲避：能够使操纵者向指定方向翻滚进行躲避，能够及时闪开针刺步枪的子弹以及载具冲撞，连续翻滚2次即进入冷却状态。总之用它来躲DMR是不错的选择。



FORGE 模式



FORGE 模式可以在任何多人地图上编辑物件，装备和危险威胁。请记住，即使是微不足道的变动都可能影响整个战局！玩家可以独自建立地图种类，也可以透过 XBOX LIVE，系统连线或者 X360 主机与好友一同建立。

要建立独树一格的游戏类型，请在“自定游戏大厅”中按 X。视预设选取的游戏类型而定。“游戏选项”选单会显示可供玩家编辑的项目。你可以编辑胜利条件，载具，武器配置，玩家属性等等。你可以从“游戏选项”中储存你最爱的自定游戏类型，也可以从“游戏”菜单的“最近玩的游戏”清单中选择自定游戏以后加以储存。

FORGE 这个游戏模式能让玩家修改，建立或者破坏人和多人游戏出现在地图上的附件。虽然玩家在 FORGE 里可以任意移动与战斗，但是实际工作主要是在编辑模式中完成。

按方向键上可以在玩家模式与编辑模式之间切换。

你可以邀请其他玩家来一起编辑地图，通过 LIVE 或者系统联机最多可有 8 位玩家一起编辑。而本机则只有 4 名玩家。

以下是一些上手要诀：

1. 玩家对地图可新增的物品有一定的预算，当玩家预算不足时，可以删除一些地图的预设物品以便获取更多的预算。

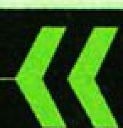
2. 有些地图中某些物件（比如载具）是无法使用的。

3. 反白标示某个物件后，按 X 可以进一步了解该物件的资料，以及你可以在这张地图上为该物件的属性选取哪些选项。

完成重新规划地图后，请记得按 START 并储存地图，接着就可以在自定游戏大厅里游玩或者上传到 BUNGIE.NET。



各类挑战



类似《使命召唤》的枪械挑战，每天都不一样。在完成挑战之后可以获得不菲的经验值，所以一边配对打多人，一边去完成挑战是获得经验的最佳方法。挑战主要分为这几种：

剧情挑战：即在剧情里（或者任意一关）杀死多少个特定的敌人，或者用什么武器干掉多少人，爆多少个头等。

多人挑战：基本是在多人模式里用什么身份干掉什么人或者在某个模式里赢多少次等等或者用某个技能杀掉多少人。

枪械挑战：基本是用什么武器杀死多少人，或者或什么武器爆多少个头，用什么武器一击杀死多少个敌人。

另外，挑战和军火库也算是收集要素，完美强迫症的玩家看来要耗大量的时间在上面了——顺便说一下，线下的多手柄刷分方法对于本作来说是无效的，它只允许你的等级到一级士官，并且你的经验值都拿去买了道具也会被清空到默认的程度。所以还是慢慢提升自己技术吧，一切战前准备工作完毕，下面我们即将走入战场，记住，斯巴达战士永远不会死——因为你会复活！开始战斗前说一下，本作网战对战不分网通电信之类的，但是枪林弹雨模式要分，而本作的服务器相当好，很少会卡。



作战技巧



近战篇

如果敌人背对着你或者他的视角没有发现你，你可以在他背后长按近战键，可以发动刺杀特写，非常有观赏性，并且还有额外的加分，整个刺杀动作分为两个阶段，第一个是破甲，第二个阶段是刺杀，且第一阶段完成后会有一秒左右的停滞时间。唯一的不足是在刺杀敌人时有被攻击判定，如果在第一阶段不幸被敌人的队友杀死则刺杀失败，另外在自己队友进行刺杀时你也可以抢人（第一阶段时冲上去近战）。如果不长按近战键在背后能将敌人快速杀死。

枪械篇

我个人认为在 HR 里最好用的一般性武器是 M6G，DMR 和针刺步枪。虽然本作中 DMR 被削弱了不少，比如准心在开火时会变大，但是如果你对准别人的头部开火，有 75% 的几率会命中，并且在中远距离 4—6 枪可打穿护甲（视距离和修正），无护甲状态下一枪可爆头。而星盟的针刺步枪威力虽然比 DMR 小，但是有着比 DMR 还快的射速和更多的弹容量，并且具有对无护甲单位 3 发叠加爆炸的优势。而本作中 M6G 被大幅度强化。M6G 堪称近战第三王者（前二者分别是能量剑和霰弹枪），近距离不打头的情况下 4—6 枪可以破甲，而对方无护甲的情况下，不打头 2—3 枪可以杀死敌人，打头 1—2 枪。M6G 的射速也比前作快了不少，这样就能更快速的实现闪电战术。而非常规系武器中，斯巴达镭射被削弱了不少，它子弹少了一发，并且想要再想前作那样实现远距离轰杀非常困难——放大倍数变小，武器锁定系统被削弱。所以不是特别时候不推荐使用斯巴达镭射。相反，火箭筒则得到了提升——增加对空载具锁定系统！但是仅仅是半锁定，敌人的妖姬号一个翻滚即可躲开，而神鹰号绕圈上下飞也可以躲开。本作还为 UNSC 设计了一款新武器——榴弹发射器，所发射的榴弹还可以黏在对手身上，如果不引爆让对手入人群……你知道会有什么的！唯一要注意的是榴弹发射器发射的榴弹，如果距离比较近就会反弹起来，所以大家要算好距离，不要功败垂成！最后不得不说的一件武器就是 SRS99DMR，打头一枪毙命，打身子破甲，这件武器相较于星盟的 DMR 有两个优点和一个缺点：威力大，弹道不太容易发现和只能半自动发射。

要用好 DMR 就需要行动隐身衣的配合，在别人完全看不到你的时候，砰的一声，他就见马克思去了。而且你是斯巴达战士，不会出现 COD 里拿着 DMR 瞄准时移动镜头会晃的场面——也就是说你能够实现一边移动一边轰杀敌人，技术好的还能在近距离当霰弹枪使，那是相当的潇洒！最后，本作所有的炮座机枪都有了一个过热槽，不会出现 HALO3 里一挺机枪下面一群尸体和载具的残骸……

技巧篇

玩家最需要注意的就是左下角的雷达。雷达上面会显示移动的敌人，在战斗中对于你审时度势非常有用。而蹲下的敌人或者不动的是不会被感应出来的。反之敌人雷达亦然。所以可以利用这个特性来刺杀敌人。由于武器一般配置为 DMR+M6G 或者 M5B+ M6G（视模式与房主编辑项目而定）所以简单说一下技巧。武器配置为 DMR+M6G 时远距离可以用 DMR 射击对手头部，在准心回落到一半时，再次开枪，每枪都这样 4 枪可以干掉一个敌人。这是个需要技巧的操作，如果你实在不行就对准头一直轰吧，有 60% 的几率会中，不过子弹消耗会很快！而近战时 M6G 是个神器，你可以先用手枪破甲，在冲上去近战，也可以先近战破甲再用手枪干掉敌人，反正射速加快了！当武器配置为 M5B+M6G 时你的任务就是在较为狭窄的地方进行

游击，由于M5B威力问题，破甲基本上是一个弹夹，没有多余弹药杀敌，怎么办？这个时候M6G就发挥作用了，赶紧用它杀掉敌人吧！最后要说的就是手榴弹的活用，UNSC的手雷可以反弹，所以你可以将它扔在墙上弹出去，敌人稍不注意就会被你送上西天。而星盟的手雷不可以反弹，但是可以黏在目标身上，这个需要的技术含量就高很多了。如果你被2人以上的敌人团伙包夹，你唯一需要做的就是一边退后（或者向前冲）一边往自己脚下（注意，是脚下，也就是视角垂直90°）扔手雷，来个同归于尽，杀一个保本，杀两个赚一个！另外，有些地图还具有传送点，你也可以将手雷传送上去，送敌人个香蕉疤痢！

地图详解

图例	含义	适用模式
	TEAM FLAG	抢旗之王、收集旗帜
	NEUTRAL FLAG	抢旗之王、收集旗帜
	TEAM BOMB	突击之王、保卫之王
	NEUTRAL BOMB	突击之王、保卫之王
	BOMB TARGET SITE	突击之王、保卫之王
	KING OF THE HILL	山丘之王、领土之王、竞速、猎头之王、杀戮之王、感染
	TIER 1 OR 2	入侵
	DATA CORE	入侵
	CORE DROP	入侵

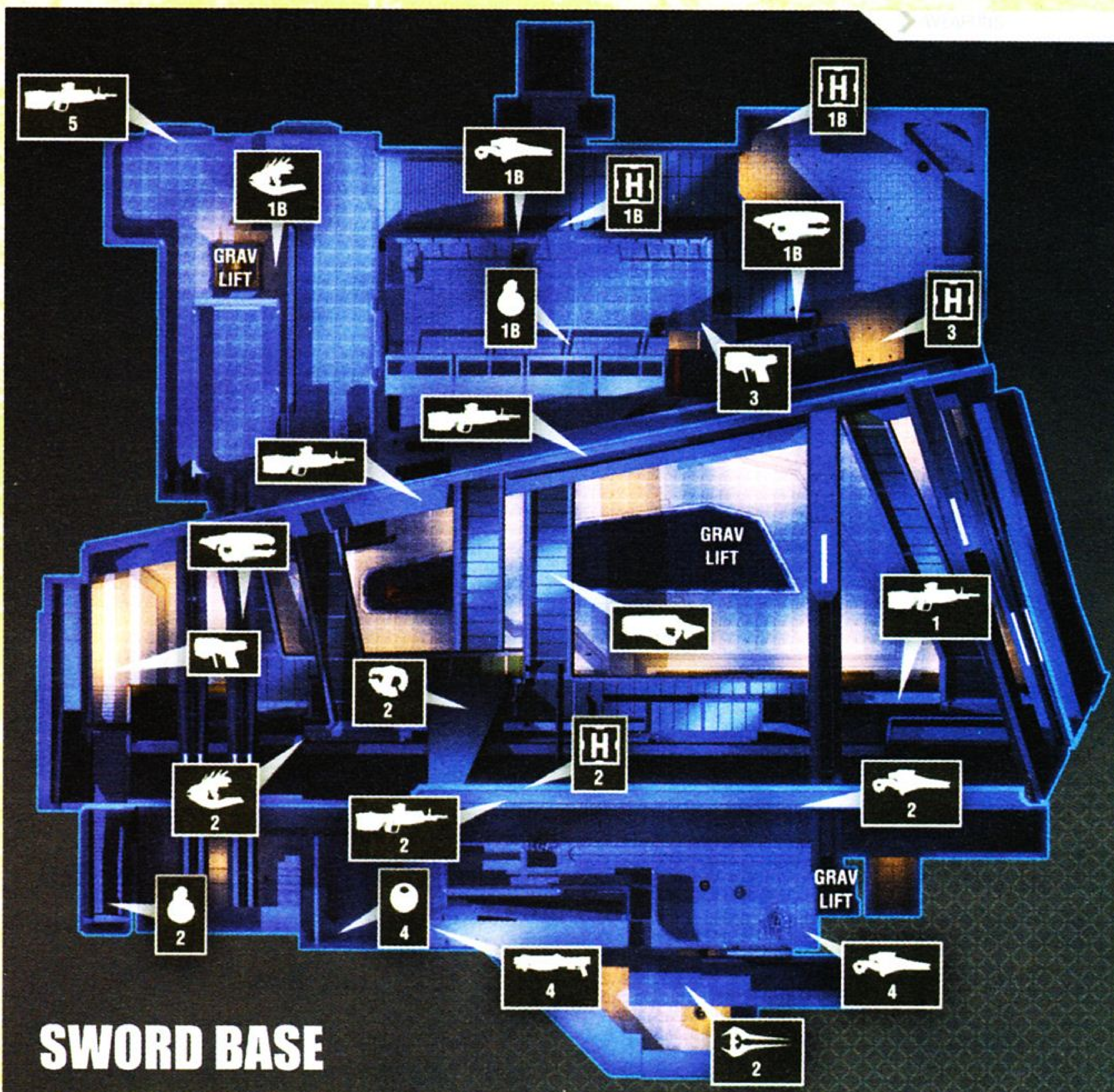


SWORD BASE

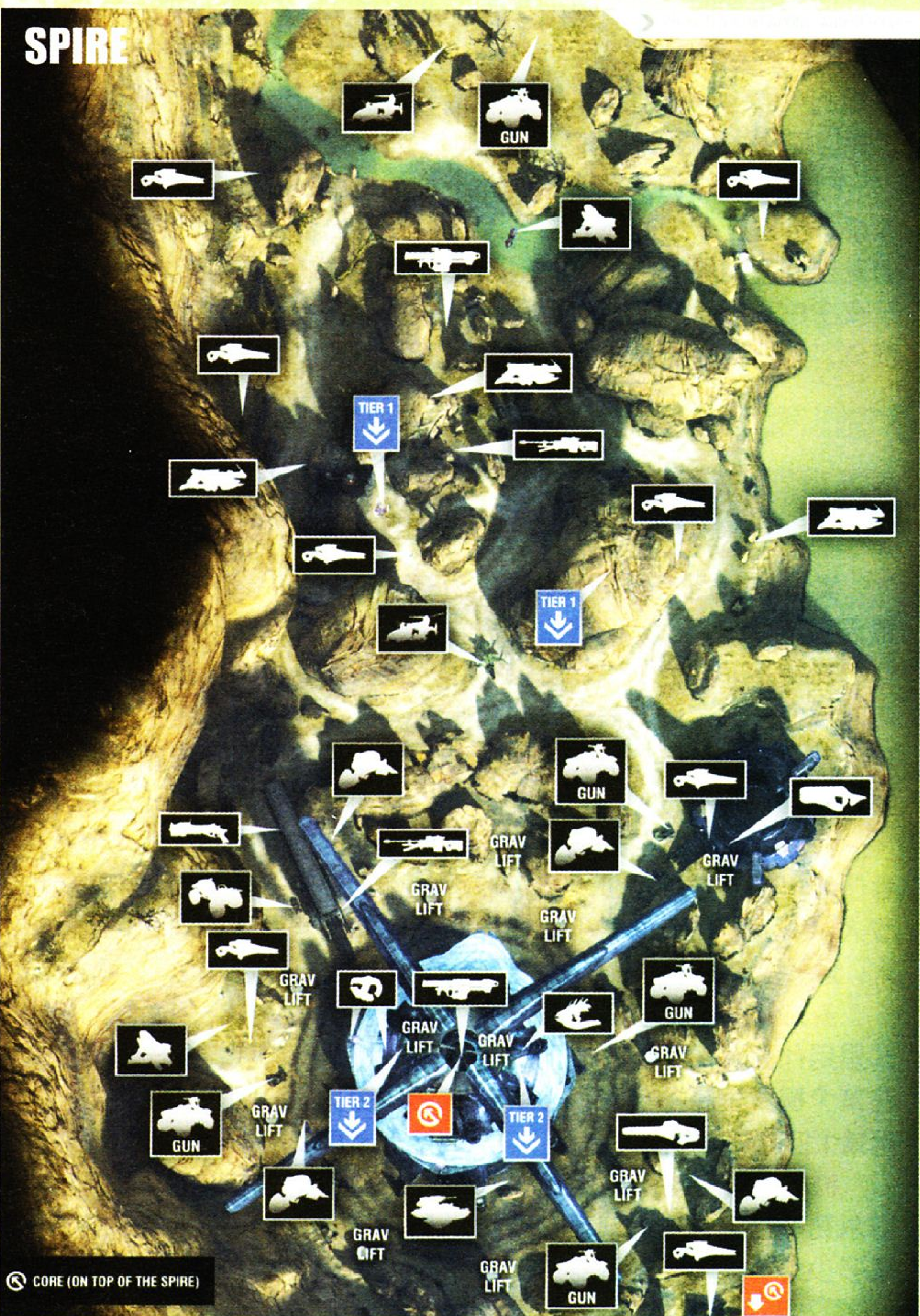
人数：2～8

这个地图是一个大型的开放式地图并且具备相当复杂的地形规格。玩家可以利用喷气推进器获得制空优势。不过，尽管中部地区允许空对空作战，但它也是一个狙击手射击点，并且地面武装人员还能获得榴弹发射器！

这个地图的要点在于记住哪里有霰弹枪和榴弹发射器，他们能减轻你不少作战压力，另外，



能量剑也是不错的选择。主要交火点一般位于3楼和2楼之间，而这两层楼之间有不少传送器，如果能够合理地利用它，比如将手雷扔在上面送给敌人会让你取得不少的作战优势。另外，也可以用榴弹发射器发射电磁脉冲炸弹消掉对方护甲哦。最后需要注意的是，尽量处于高层，方便火力压制。



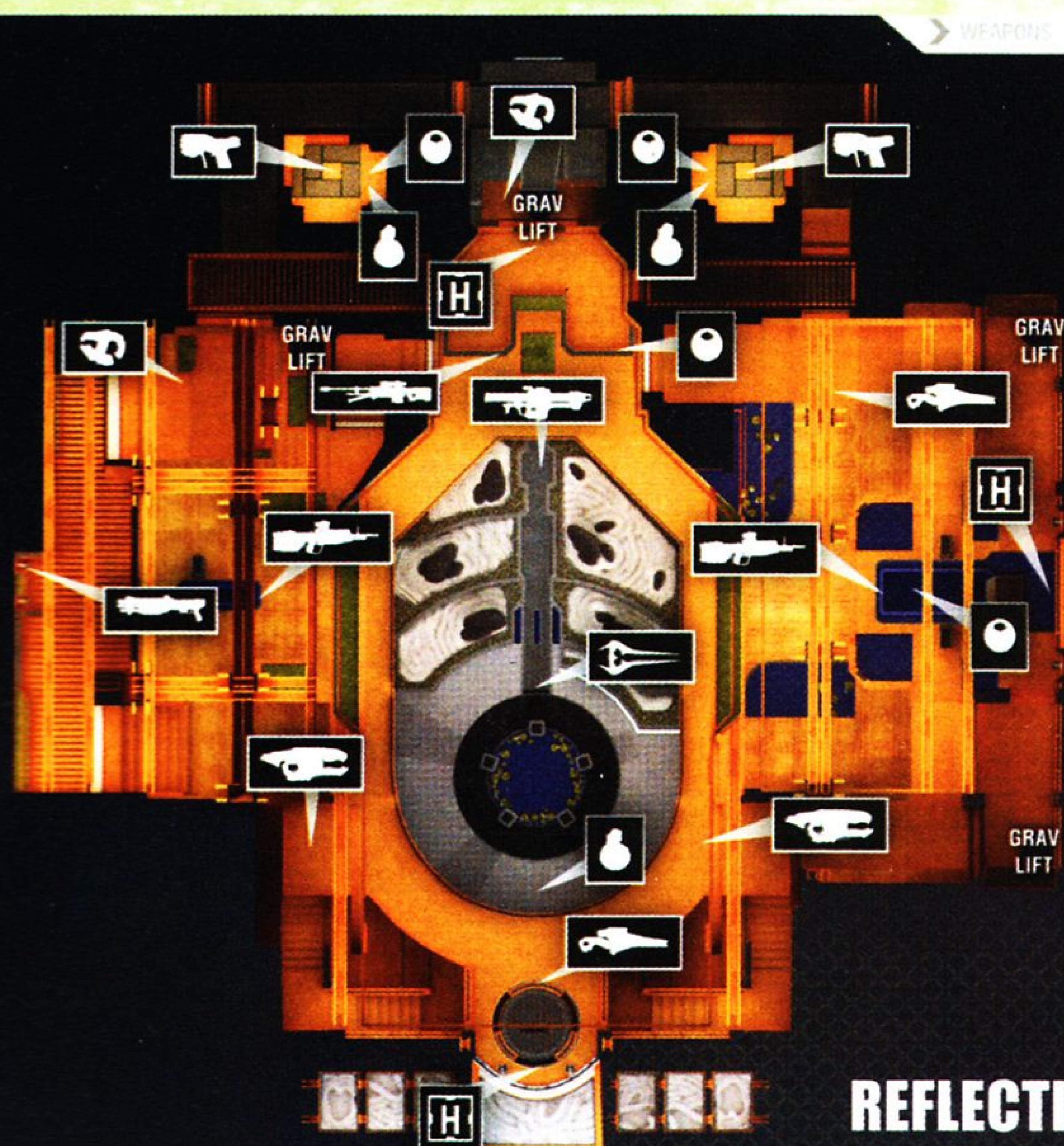
SPIRE

人数：2～16

塔尖是专门为侵袭，大团队战斗准备的一个大型多人地图。上面布置了非常多的载具，从疣猪号到神鹰号，应有尽有。战斗区域分为2个部分：天空和地面，天空中不仅仅有敌人的载具和你作战，也有敌人可以到高塔上狙击你的载具，所以要万分注意。

这个地图没有配置斯巴达镭射或者火箭发射器，所以一旦掌握了制空权是一件很可怕的事情，所以游戏开始第一件事就是抢神鹰号，可以不用管队友有没有登机，可以先离开战场，飞回去接队友再回来。而如果遇上了妖姬号，就要不停地盘旋和上下飞行，以躲开对方的追踪弹和加农炮。同时要注意塔尖的敌人，不要给阴了。而在地面的时候可以通过地上的“人间大炮”传送至塔尖，并在上面狙击下面的敌人，你也可以走塔的内部上去。在地面时建议配备技能护甲锁，因为敌人可能会抢到幽灵号，不想给碾死就用这个技能吧，还能把对方撞爆！



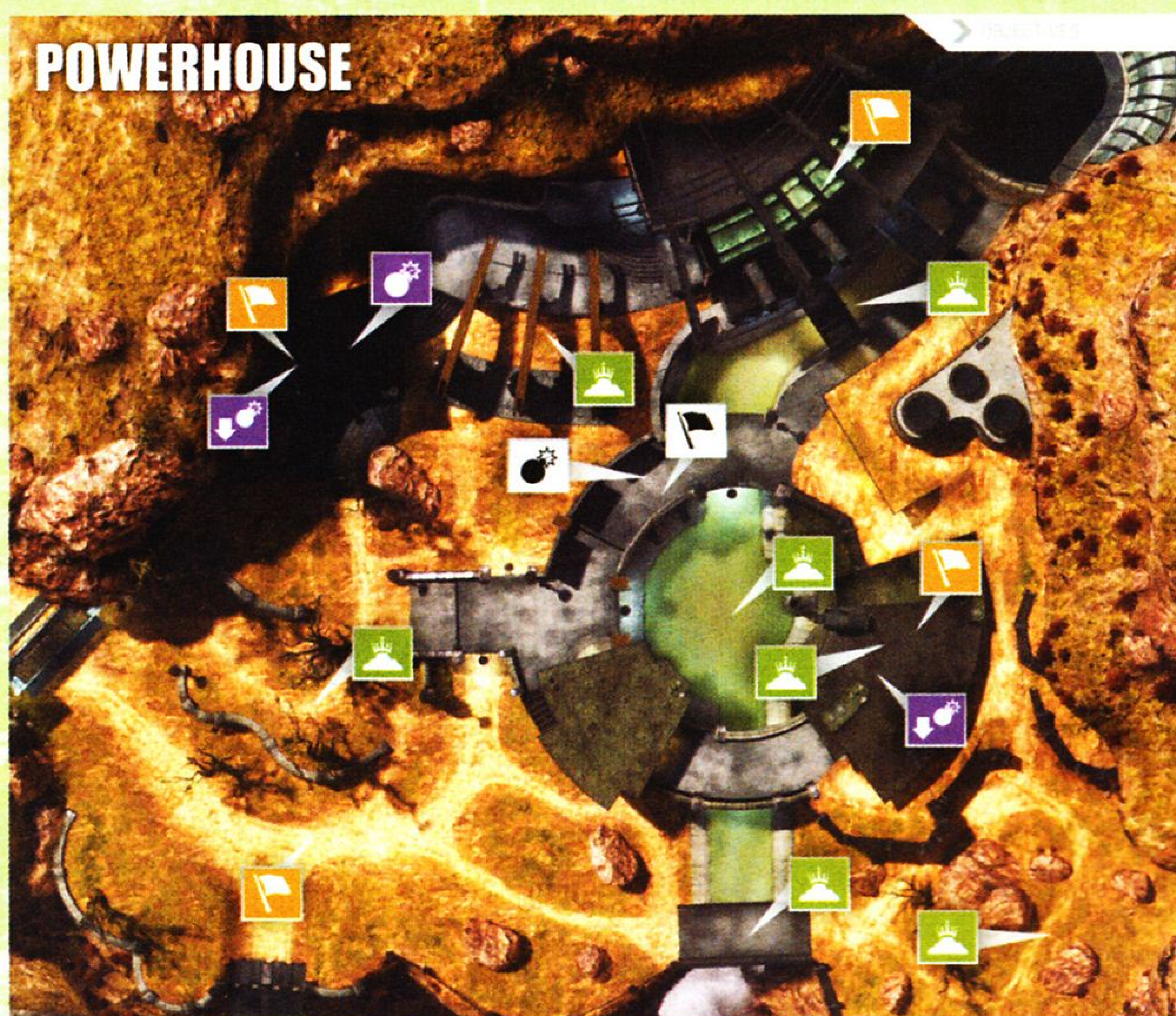


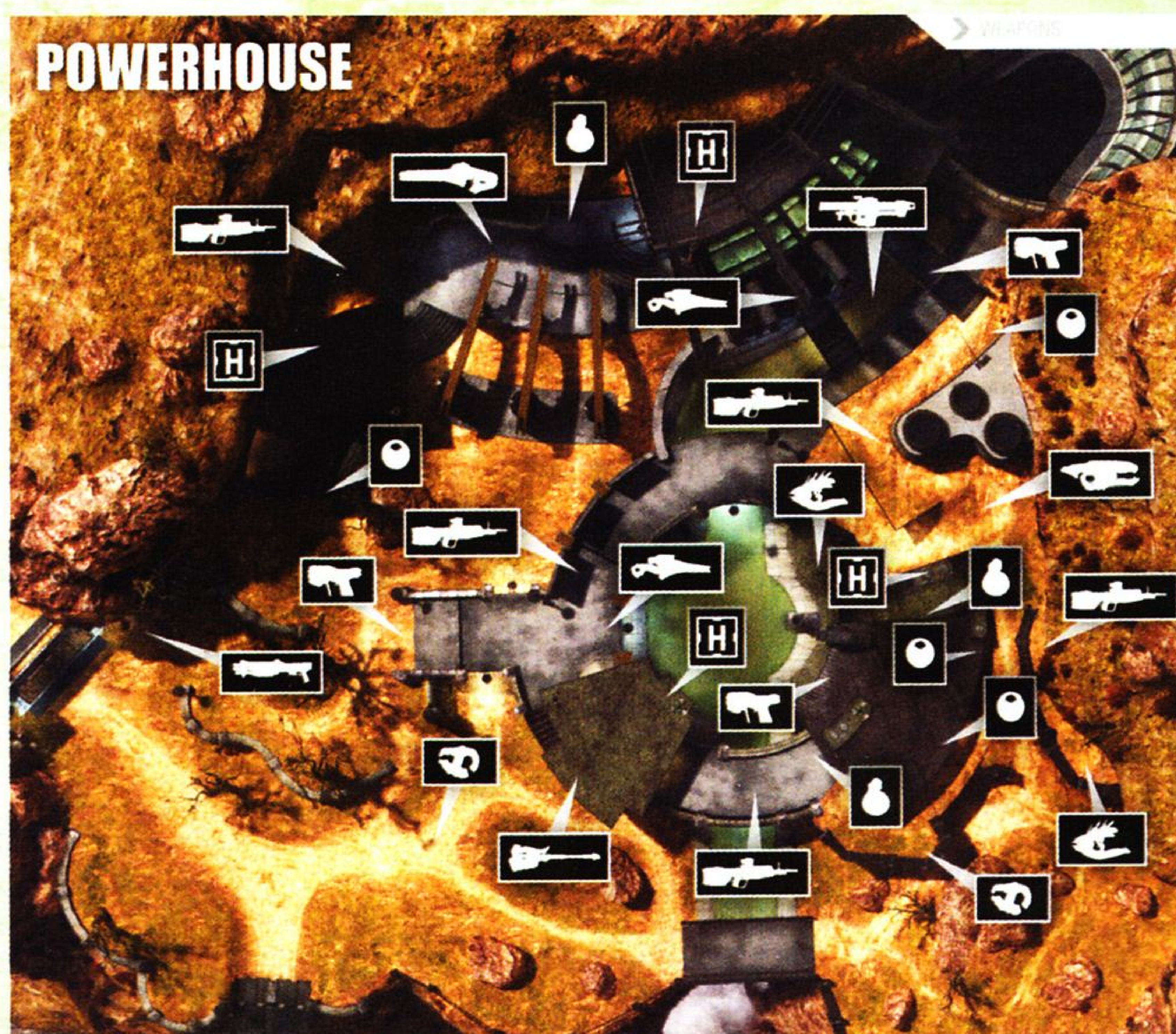
REFLECTION

人数：2～8

拥有光环有史以来见过的最独特的称号和令人印象深刻的视觉效果，这个地图获胜的要点在于取得DMR和火箭发射器和剑以及霰弹枪。由于这个地图高低差比较大，所以喷射背包在这个地图成为偷袭敌人的最佳装备！

这个地图一旦找到狙击或者火箭筒，再配合喷射背包就能有非常不错的火力输出。火箭筒最好在窄小的长廊里用，能够发挥它的最大威力。而DMR就飞到楼顶狙击吧。同时散弹和能量剑都是不错的近身护卫利器！最后要注意的是高低差小心敌人跳下偷袭，当然你也可以这样。



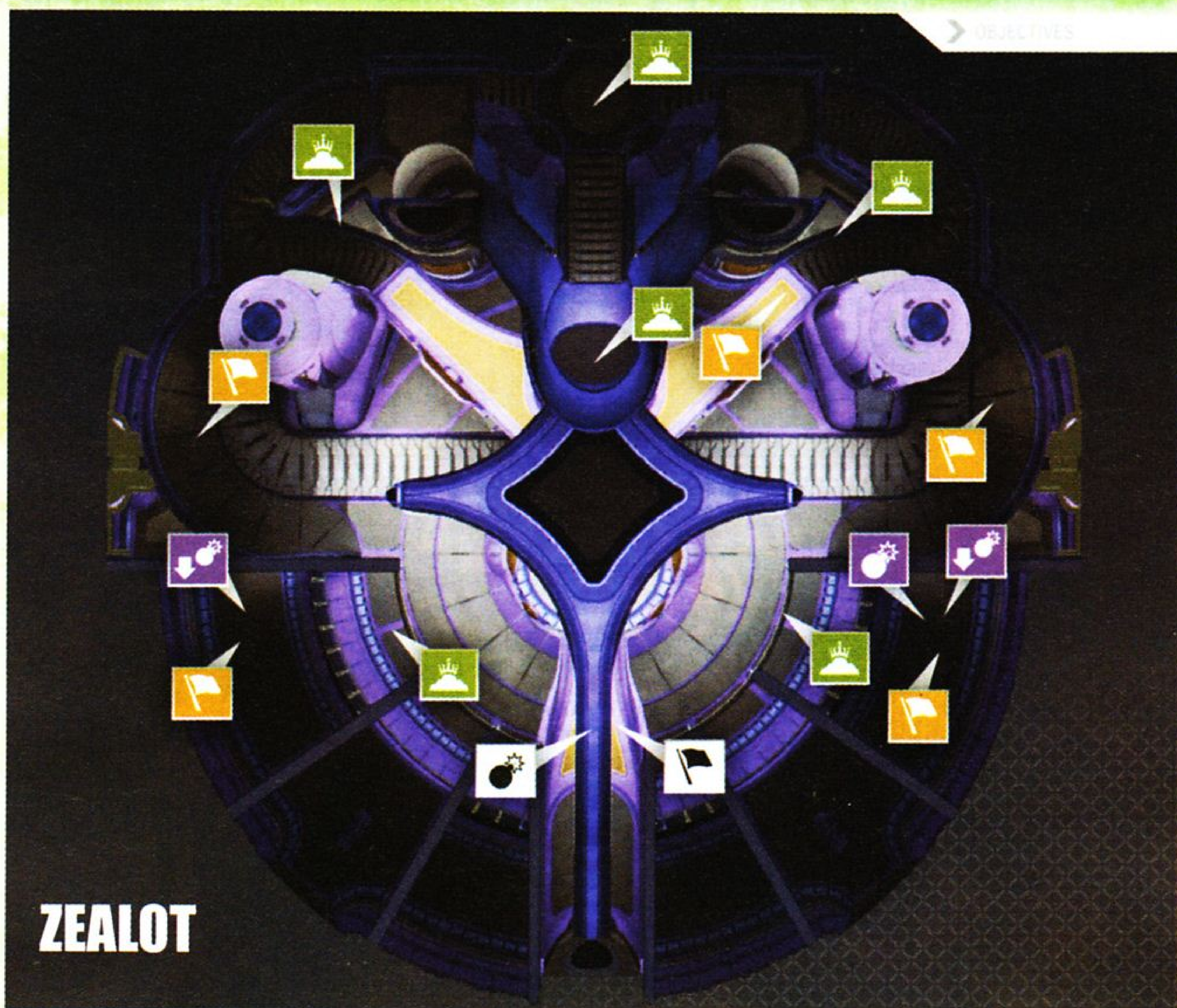


POWERHOUSE

人数2～8

这关能够充分发挥武器和装甲能力。在外面时，尽量从外面的高地向内压制，而在内部的最好准备好近战武器进行游击。同时，尽可能找到火箭发射器和榴弹发射器，用以压制敌人，同时，这关有很多地方可以狙击，你可以装备喷射背包飞上去，狙击敌人。记住，火箭发射器和榴弹发射器尽量在室外对室内使用，能

起到最好的歼敌效果。要注意的是尽量站在高处，压制下面火力。另外，在室内使用重力锤简直就是敌人的噩梦。如果遇上那重力锤的敌人，一定要和他拉开距离，再用打头的方式干掉他，如果对方装备有加速技能，并向你加速，你就只能看你是否刚好选中了护甲锁技能或者翻滚技能，如果只有加速技能，就对着他冲过去，有一定的几率可以躲开。而你装备了其他技能就只能祝你好运了。

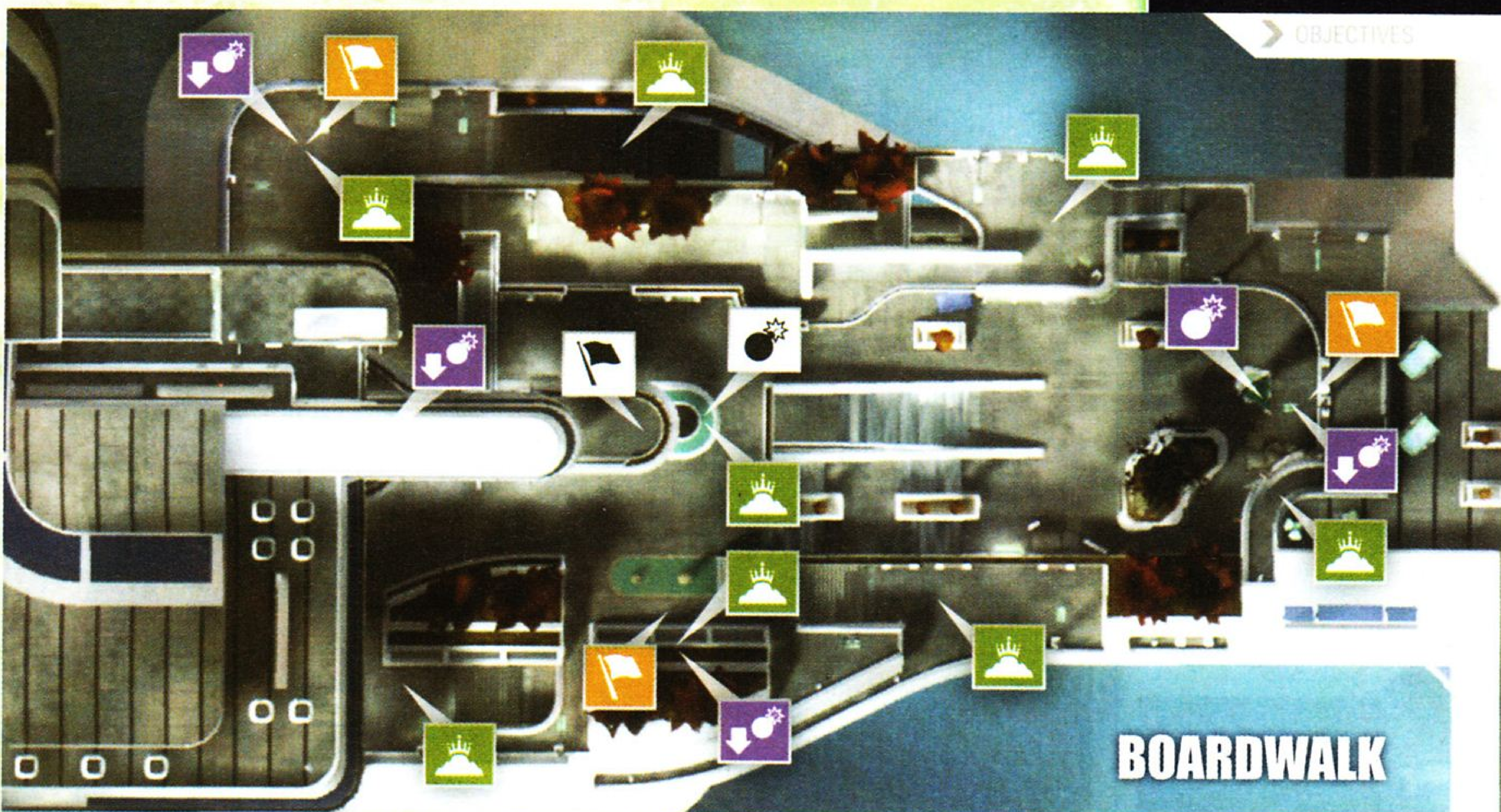


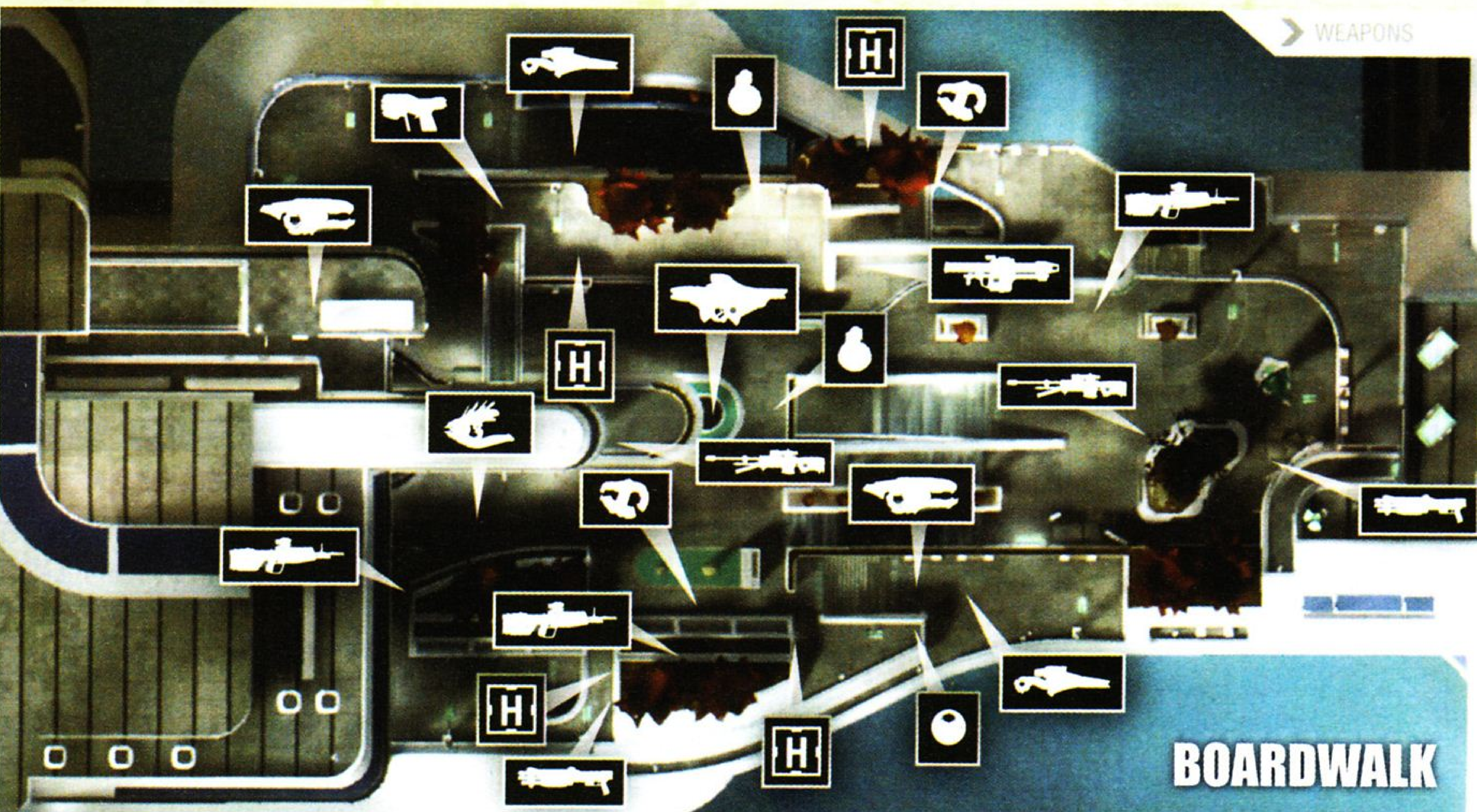


ZEALOT　人数：2～8

这个地图有着弯曲通道和多层次的平台。进入人间大炮可以弹射到二楼平台，或上升到寒冷黑暗的太空，以便能够从上方下给敌人一个致命的打击。

这关地图是在星盟战舰内部，里面有不少武器，比如能量剑和霰弹枪。取得这些东西能使你在战斗中更轻松，要注意的地方是连接一二楼的通道相当狭窄，你可以扔手雷炸死在那里的敌人，但是如果你在那里，就尽量冲上去，不要过多逗留。另外，这关电浆步枪是个不错的破甲武器，但是对人体明显不行。你也可以玩 ODST 式进攻——高空突袭！找到可以将你弹射到太空的人间大炮，然后你就可以优雅地实施高空突袭了！



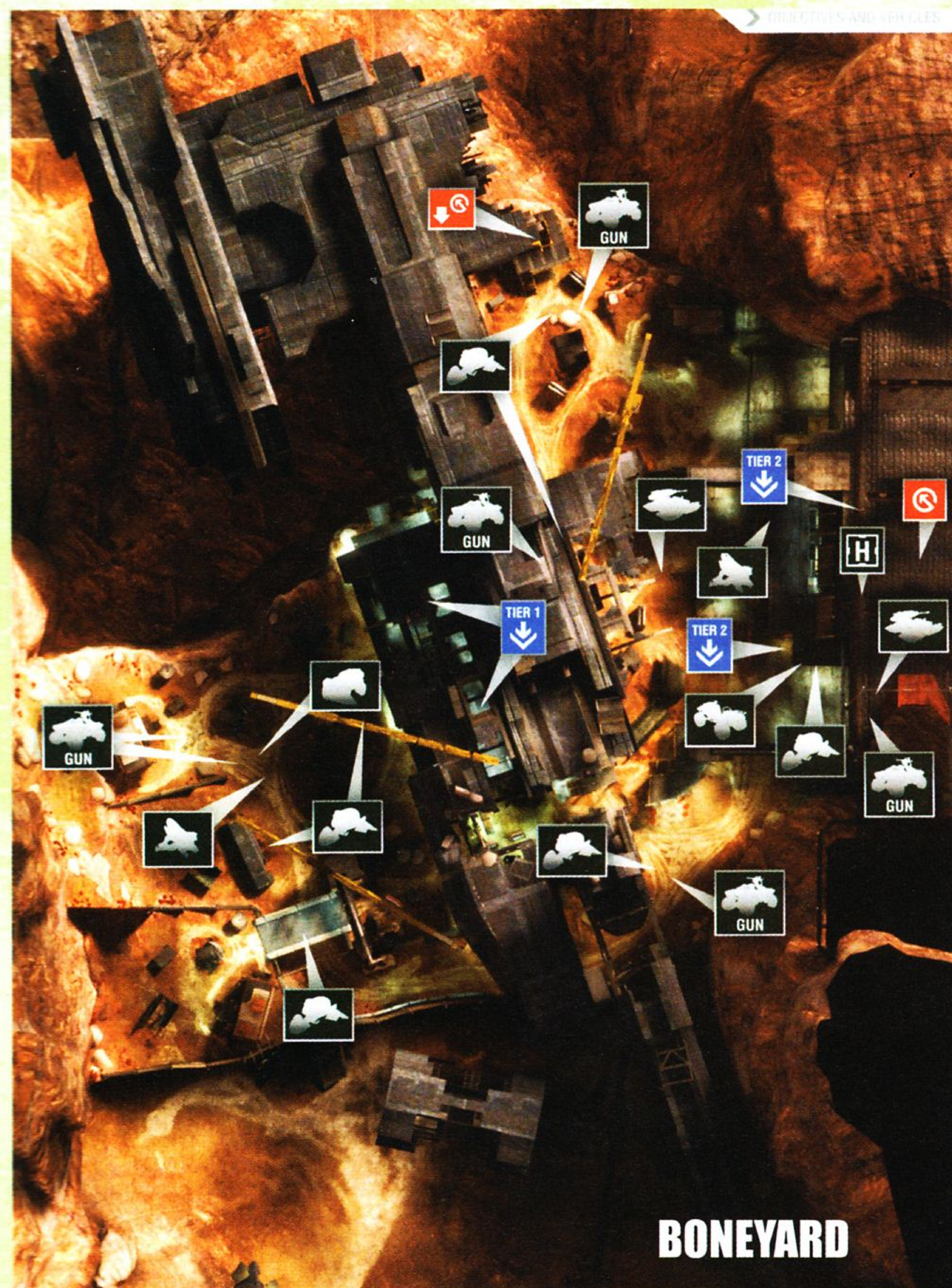


BOARDWALK　人数：4～12

看似庞大而复杂的地图。这是一个充满活力的海滨长廊和休憩用地，开放的中心区提供了一个集群战斗的区域，但是很容易给对面楼上的狙击手狙杀。这关有 DMR，火箭筒，等离子发射器，和霰弹枪。当你拿到 DMR 时，尽量保证你有个队友掩护你的身后，这样你才能全心全力地狙杀楼下的人，而对付狙击手的方法，你可以直接扛着散弹冲上去，亦或者用喷射背包玩奇袭。尽量避免从中心区正面向上进攻，很容易给狙击手压制。另外，这关使用隐身衣配合 DMR 也不错。



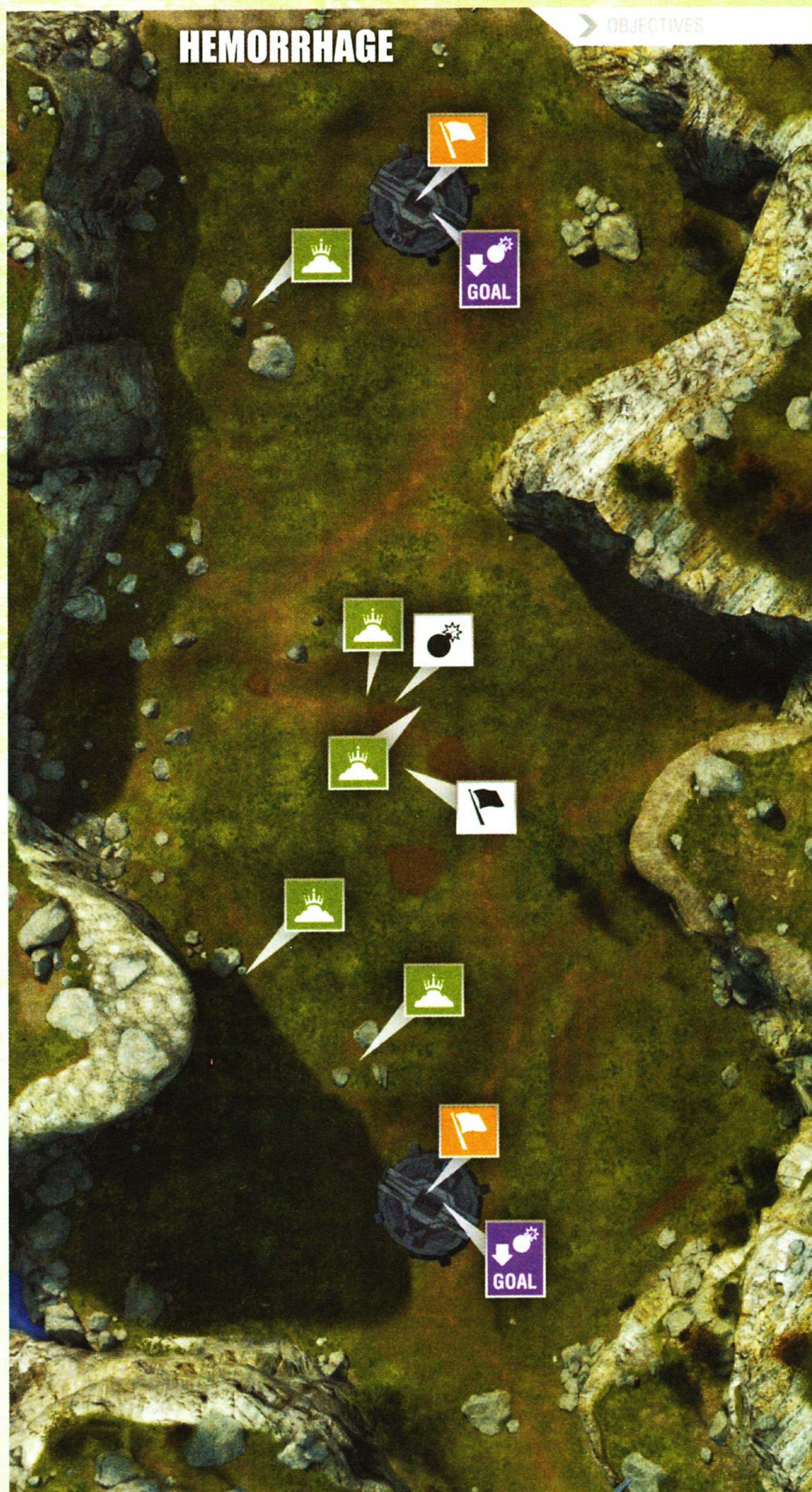




BONEYARD

人数：8～16

这关就是正篇中的最后一关——秋风之墩号！这关地图相当大，并且有不少载具，比如天蝎号重型坦克，幽灵号，妖姬号等等，并且还有DMR，电浆发射器，火箭筒之类的重型武器。天蝎号位于地图中间，并且很容易给敌人先一步摧毁。由于这关地图很大，所以推荐到二楼去找DMR，并且配合隐身衣技能，在高处能够阴死不少人，但是同时要注意不要给敌人从背后偷袭。而对付敌人的天蝎号，有3种技能最好用，分别是：行动隐身衣，喷射背包和疾奔，但是风险最大的是喷射背包，所以推荐用行动隐身衣，慢慢靠近，他们很难发现你。而喷射背包最佳使用时间就是你有火箭发射器的时候，垂直打击是最好的选择！



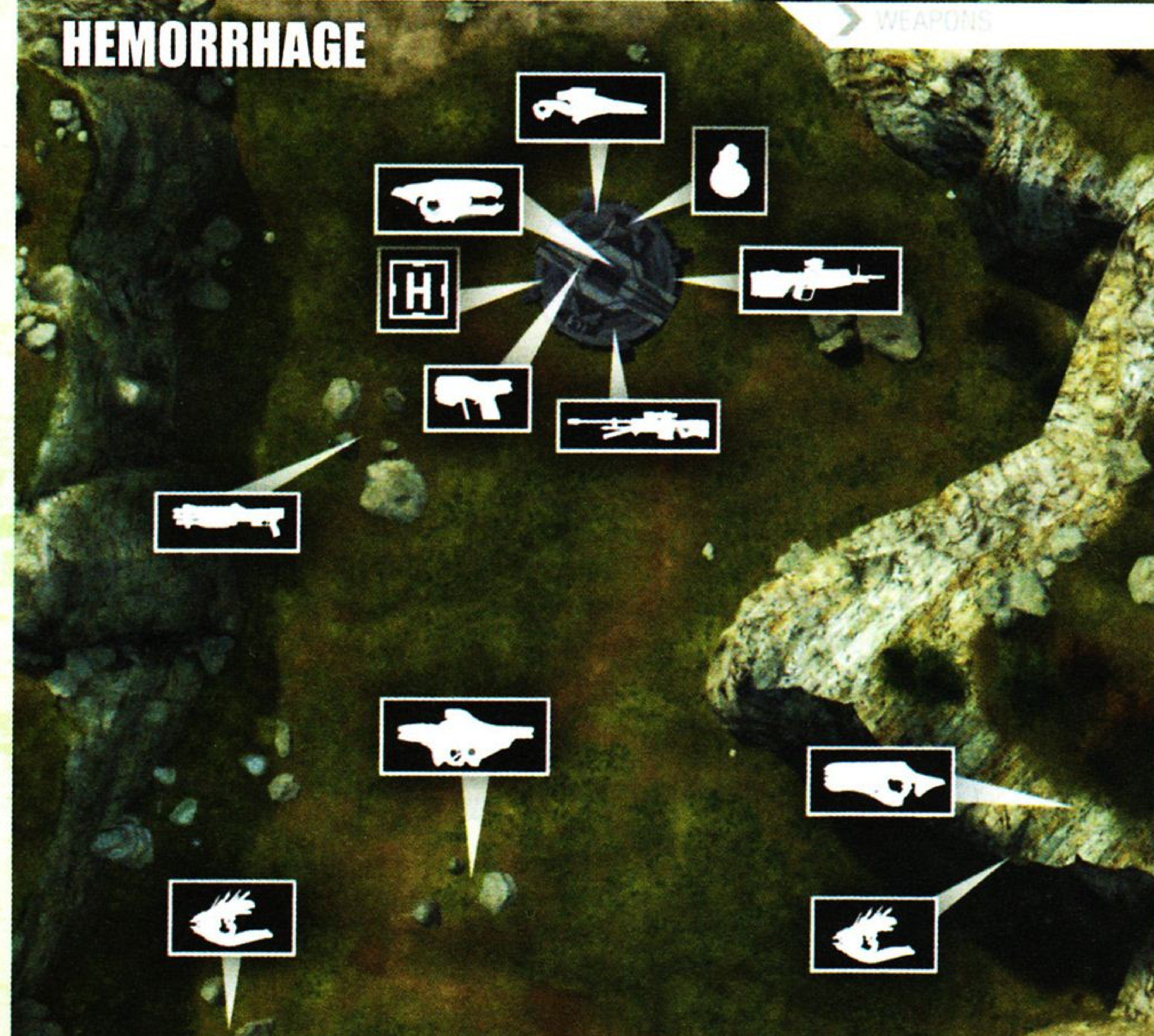
HEMORRHAGE

人数：8～16

有些玩家在最后一战第一次经历这种空间。无论哪种方式，控制车辆，探索地形，并获得DMR都是为了保证在游戏最具代表性的

多人游戏地图的团队战斗的最终胜利。这关双方家里都有一个传送器和一把SRS99DMR，推荐使用隐身衣然后去山丘上，阴人吧，不过要时刻注意周遭，不然就有可以能给敌人发现，同时打完一枪一定要往左或者右边转移，以免遭来天蝎号坦克的轰杀。你也可以选择在山顶狙杀对方轻型载具。这关有相当多的载具，地图也很宽广，在我方没有天蝎号的情况下，很难清理对方的天蝎号，唯一比较行得通的方法就是用隐身衣靠近，因为大地图上很少能看得清有人若隐若现的人在跑。在天蝎号对天蝎号的情况下优先轰击对方炮台，本作中天蝎号分2个被攻击范围，一个是引擎，一个是炮台，优先解决炮台，如果炮台被打爆，但是车没爆，那么还是能够使用天蝎号机枪的。



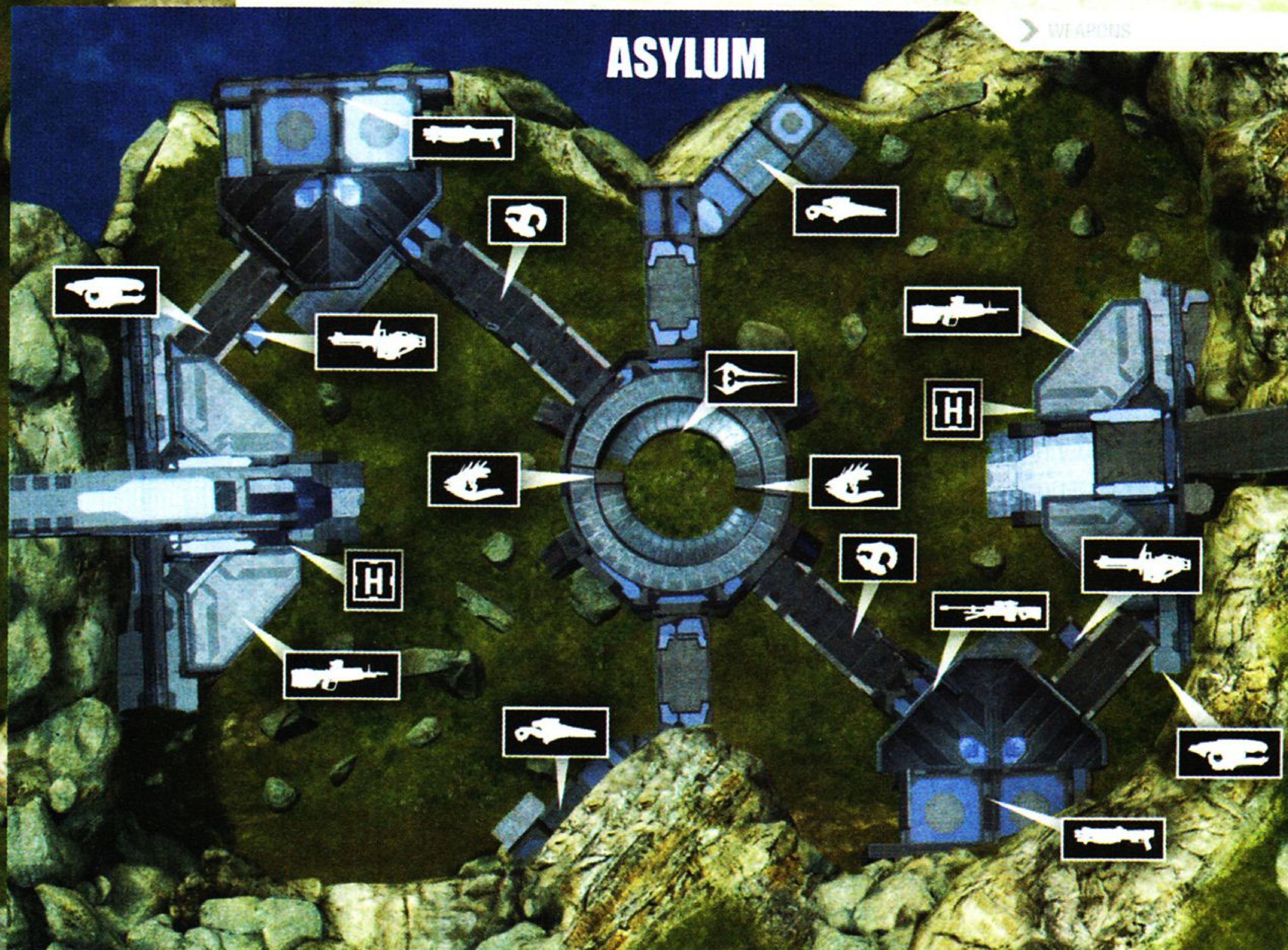


ASYLUM

人数：2～10

玩家应该保持谨慎防守他们的基地，确保狙击枪和霰弹枪是在手里拿着并且打开了保险，但不要忽略了中央地区的能量剑和对面的狙击手。

这关的交战地点十分密集，同时有不少的DMR，炮座机枪，霰弹枪之类强力武器，包括能量剑，最好把炮座机枪摘下来使用，等于是一个移动支援炮台，炮座机枪的火力输出就如同4管MA5B冲锋枪齐射，实在不可小觑。但是对于远处却是没有太大的用处——除非你不拆下它。而DMR能都对炮座机枪起到非常大的牵制作用。同时，中央地区有霰弹枪和能量剑，用它在中央地区和别人躲藏，并伺机杀死敌人。最后，别忘了在狭窄的地方使用手雷哦。



OBJECTIVES

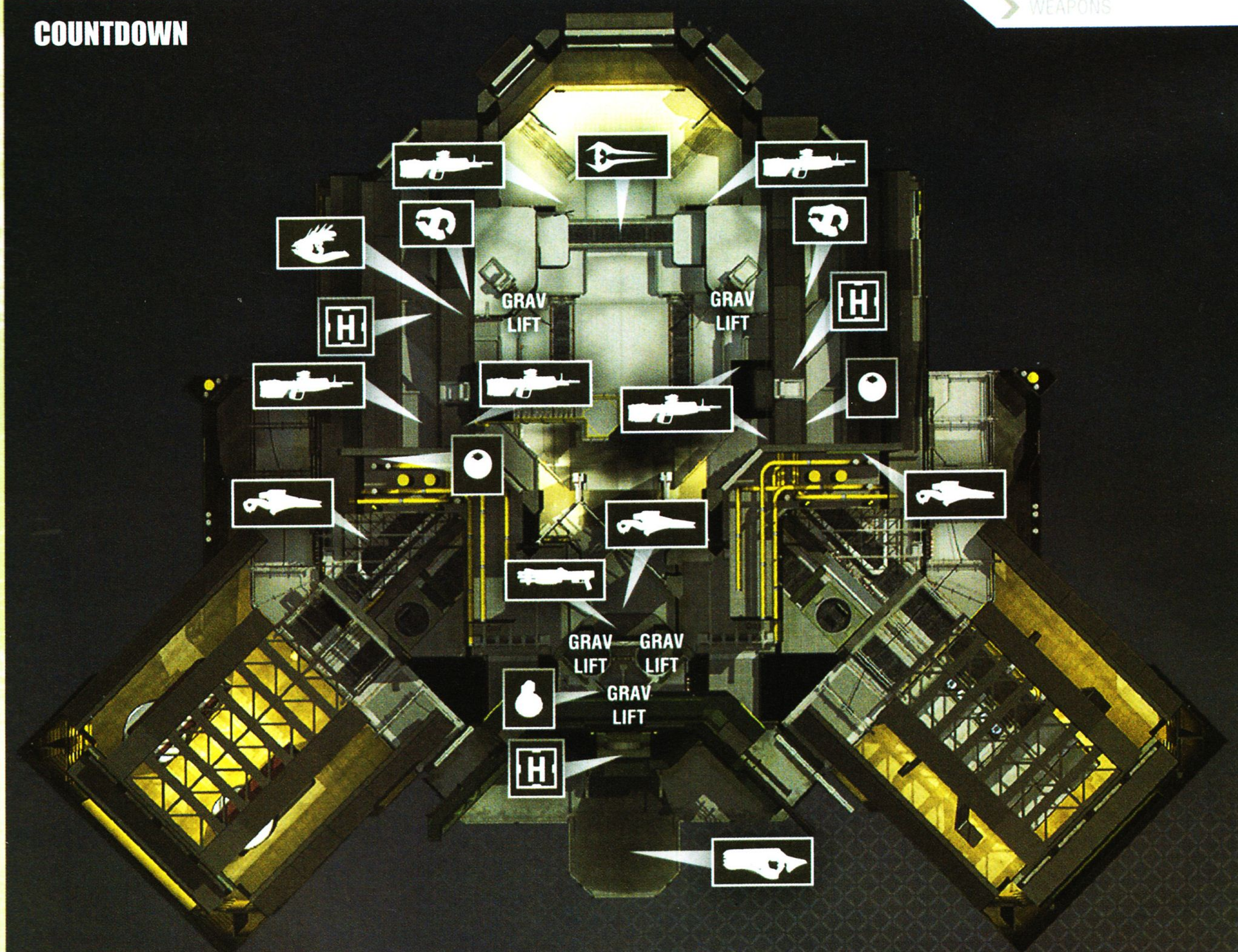
COUNTDOWN

COUNTDOWN

人数：4～12

这关有着很多传送器，这意味着你可以扔手雷上去——这可比你盲目地扔有效多了。中央发射台提供通过这一设施中一个宽阔的交战地区，而成功通过这里的玩家就有可能使用更安全通道和内部的许多走廊。地图里还有特派神射手步枪和能量剑。

这关具有一定的高低差，依然推荐使用喷射背包偷袭敌人，由于室内较为狭窄，能量剑或者霰弹枪可以在里面当道，同时这关的的传送器传送时并非会传送到与你视角相对的方向，也就是说你有可能是背对出口飞出去，也可能是正对。所以你可以利用这点在传送口用隐身衣蹲坑，当然，风险和回报是成正比的。



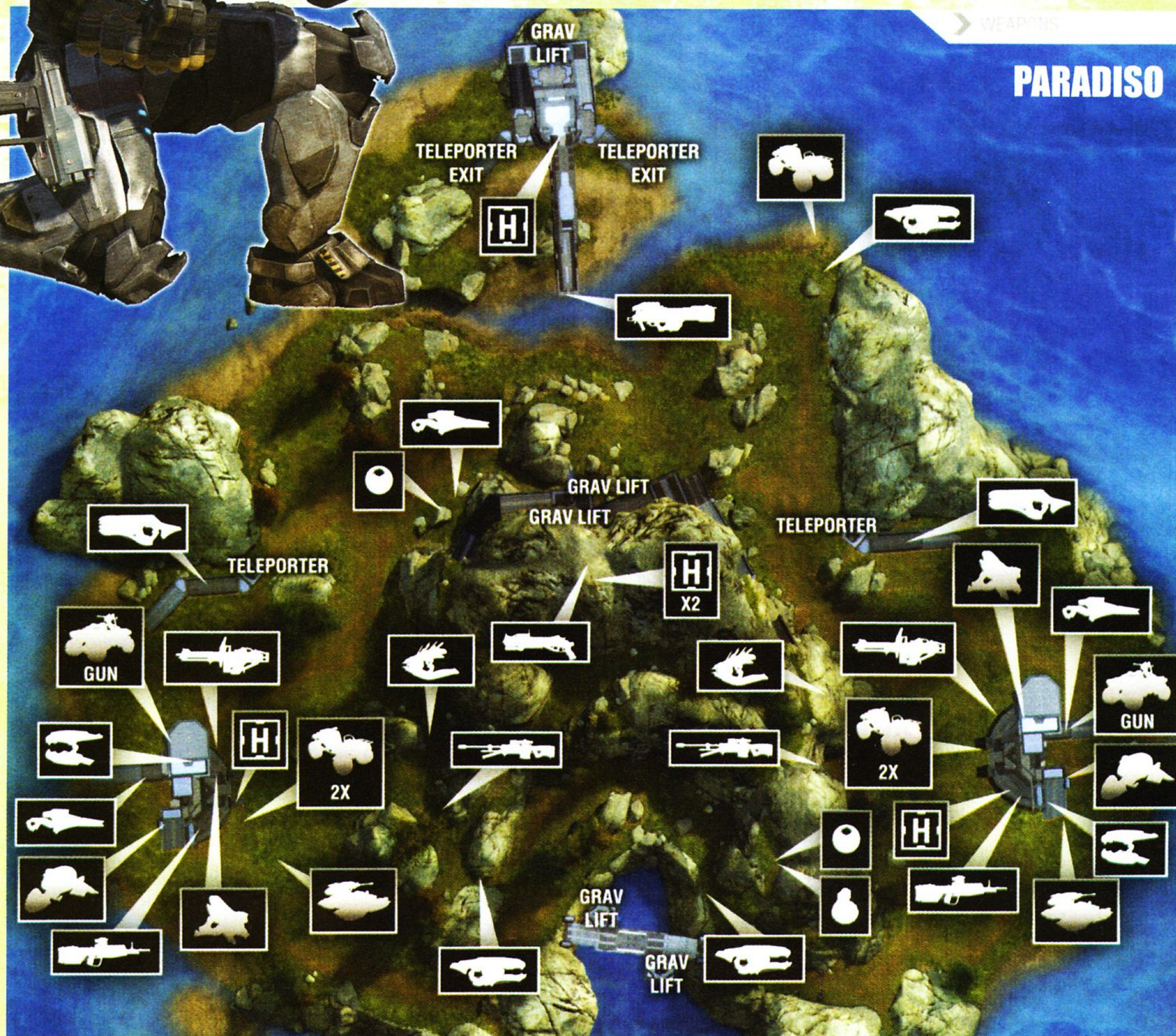
PARADISO

人数：8～16

这是一个布满岩石的海岛，几乎是一个热带天堂乐园。控制对方的基地，但要注意不要被敌人占领该岛的和中央高地。同样，本关存在大量的载具的，比如妖姬号，天蝎号等等，而地面重型武器则有斯巴达镭射，榴弹发射器，DMR 等。这关要点在于抢占中央制高点，获得 DMR 后连妖姬号都无法对你构成威胁。另外，你也可以隐身潜入对方基地，盗取对方天蝎号，笔者就经常这样，搞的老外次次骂街……由于这关对于双方都是平等的，所以取胜的关键在于如何对地方进行火力压制，所以你也可以选择用疾奔技能抢先拿到大威力武器。













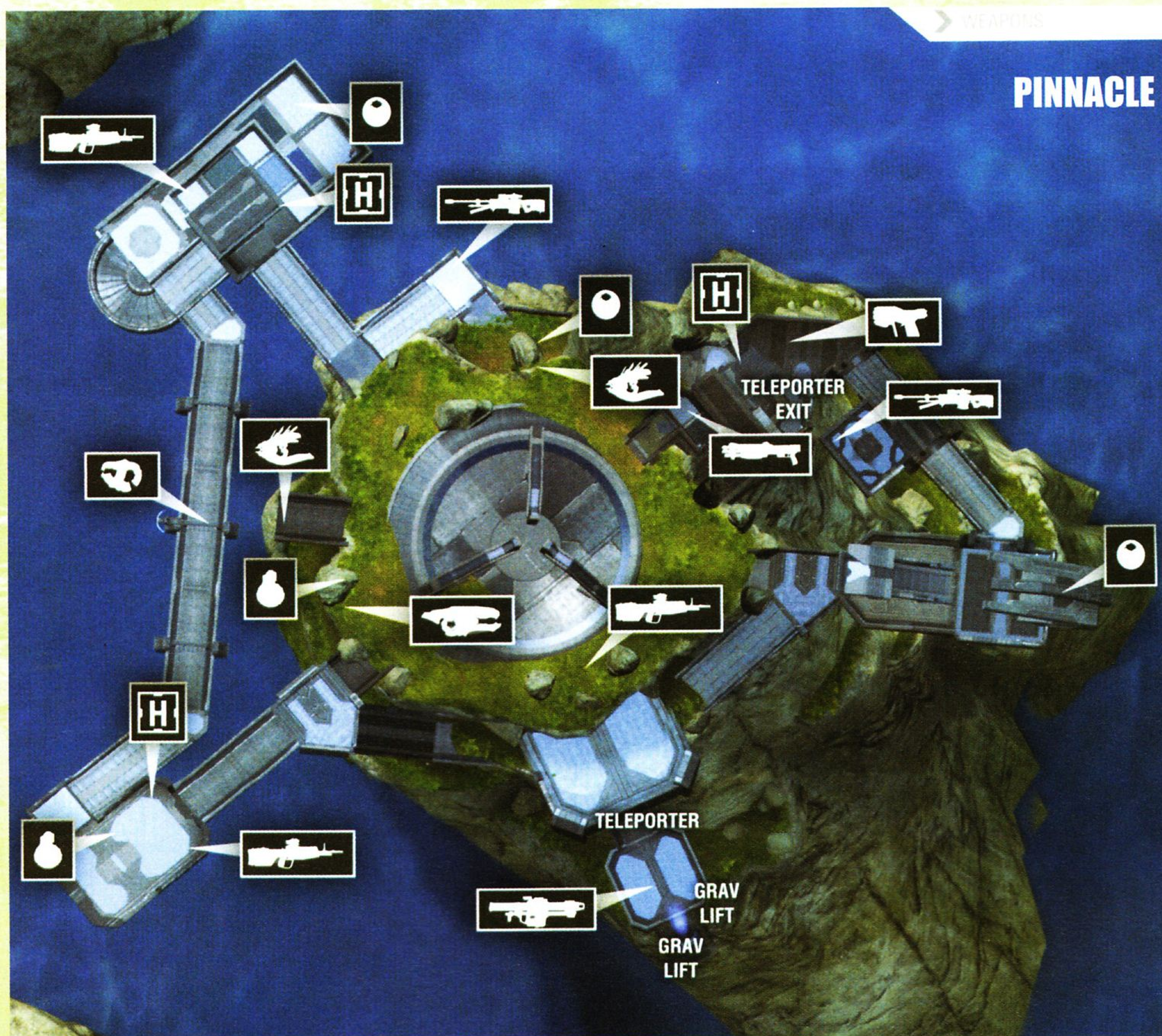
TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
RESEARCH
XBOY

PINNACLE

人数：2～12

平顶的先行者锻造世界上有许多岩石，PINNACLE 对于任何熟悉的老将《光环 2》在线地面。阿森松岛！而且这个没有地图上有女妖。这个地图由于是悬在高空的，所以一定要小心不要跳下去，掉下去是直接死亡的。这关建议配备依然是喷射背包（真是成万金油装备了……），一来可以偷袭楼上的敌人，而来不小心跳下去还有机会上来……中央地区依然是交火点，不要吝啬你的手雷，扔过去吧。同时这关有 DMR，你可以在狙击塔上对敌人进行狙击，但是请注意，你的位置也是最突出的，所以请自行权衡利弊。





THE CAGE

人数：2～8

许多玩家误认为这个地图是从《光环 2》里获取的设计灵感。现实情况是，它原本是为《光环 1》设计的。这个地图错综复杂，但是整体面积却并不大，所以依然推荐使用喷射背包，配合霰弹枪出现在敌人背后简直就是敌人的噩梦。而第二装备推荐为行动隐身衣，在隐身状况下在敌人背后进行暗杀也是一件爽快事。由于本关同样位于高层，所以一定要注意不要掉下去。另外要注意“翻滚”技能是会滚下去的……不得不说这实在是太邪恶的设定了……这关另外备有 DMR，霰弹枪，榴弹炮等高火力武器，尽量得到他们，你作战的负担会小很多。最后，多扔手雷，这个地图手雷是相当好用的武器！



THE CAGE

WEAPONS

GRAV LIFT



好了，以上就是笔者总结的战斗经验，希望这篇文章能对各位有所帮助，早日从一名菜鸟专职成为一名斯巴达超级战士！并且能够在绝境之际扭转战局——人类的未来就靠你们了。士兵，你准备好了吗？

DEADRISING® 2

TR XVII PAYBACK

丧尸围城2	Capcom	动作
X360 DEAD RISING 2		美版
2010年9月24日	1～4人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

《丧尸围城》曾经是 X360 初期最受欢迎的游戏之一，这次的 2 代虽然没能超越它，但自身的素质也不俗。本作最为人津津乐道的就是丰富的游戏元素，老实说要想放全的话至少得 50 页起，不打折。这期攻略以全成就为目标，尽可能地帮助大家发掘游戏的乐趣，现在就请随我一起进入幸运市吧！

必看 生存指南

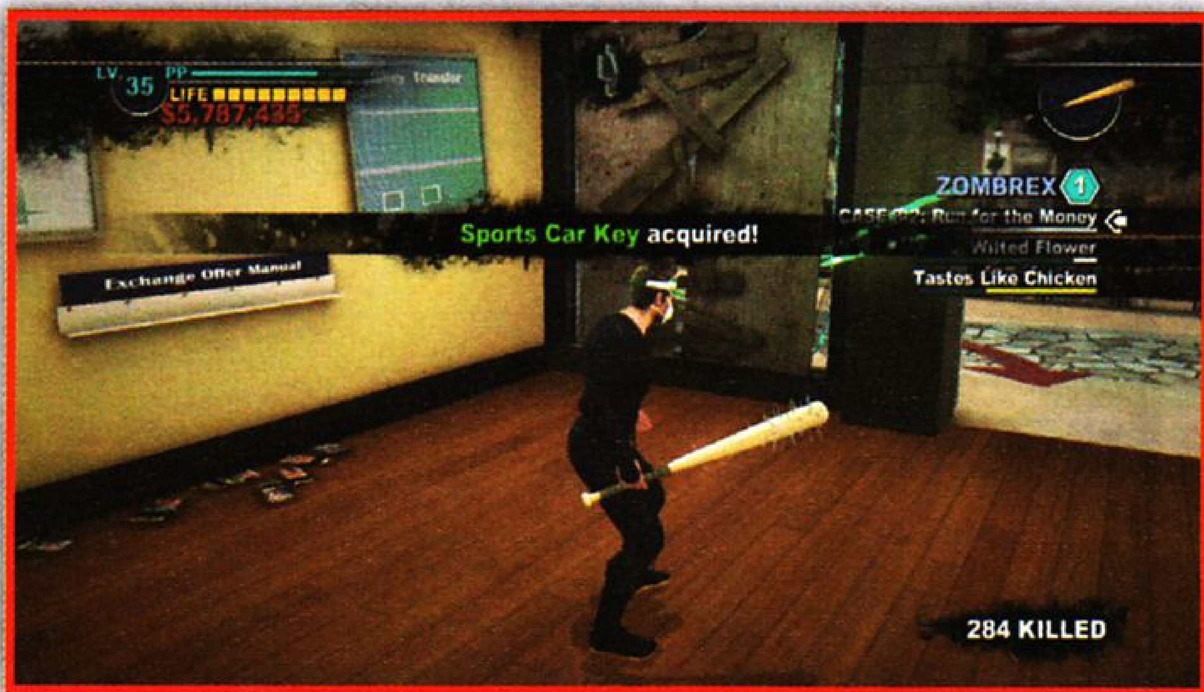
操作说明

操作	键位
移动	左摇杆
转动视角	右摇杆
视角复位	LS
攻击	X
重攻击	按住 X
召唤幸存者靠拢自己	Y
让幸存者前往指定地点	LT+Y
跳跃	A
拾取武器道具	B
切换道具	LB 或 RB
瞄准模式	LT
投掷 / 开枪	瞄准模式中 RT
查看时间和任务	十字键←
接电话	十字键→
切换到空手	十字键↑
放下手上的道具	十字键↓

时间就是生命

本作采用半即时制，即除了剧情动画和菜单画面时，其他场合下时间都会不断流逝。游戏中很多任务都有限定的发生时间，错过之后就会消失，这使得玩家始终有疲于奔命的感受。当然这也是游戏的最大特色，没必要去抱怨。等到多周目时玩家等级上去了，做任务就很轻松了。游戏中按方向键的←可以看表，按方向键的→则是接听电话。需要注意的是某些主线任务会让玩家在多个地点奔跑，如果没有提前预留充裕时间的话会比较惨，建议玩家一周目时尽量提前完成主线任务，以免悲剧发生。

本作的主线任务以 CASE 来命名，一共有 7 个大 CASE，中间穿插着 5 次给 Zombrex 的剧情，全部 CASE 做完之后还有 THE FACTS 和 OVERTIME 这两个部分。进入 OVERTIME 的条件是玩家完成全部 CASE 加 THE FACTS，并给 TK 打 Zombrex，打完 OVERTIME 就是 S 结局，也就是游戏的真结局。如果只完成全部 CASE 加 THE FACTS，而没有给 TK 使用 Zombrex，那么最后的结局是 A。



争分夺秒

那么如何才能节省时间呢？这里介绍几大诀窍。

1. 提升等级：当主人公恰克的等级达到一定程度时，会提升移动速度。移动力最高为 3。

2. 喝果汁：调合出来的果汁 Quick Step 具有加速的能力，速度非常夸张。带上延长果汁有效时间的杂志后就更有效了。

3. 特定物品：推轮椅是最常见的加速手段，而且基本上不受丧尸干扰。此外还可以玩滑板，不过滑板是有耐久度的。

4. 捷径：游戏中共有 4 条捷径可以选择，活用的话可以节省不少时间。下面详细说明一下这 4 条捷径。

莉奈特暗道：全游戏最有用的一条捷径，可以瞬间从 Royal Flush Plaza 一楼的厕所来到 Palisades Mail 二楼的 Brand New U 服装店。该捷径的出现条件是完成支线任务 Wilted Flower，当你发现当事人莉奈特（Linette）之后，会触发新的支线 Linett's Passage，之后只要按照指引进入捷径即可，以后就可以自由利用这条捷径了。如果没有完成这个任务，或完成了这个任务但不是走捷径完成的，是不能利用这条捷径的。

银行暗道：CASE 3–2 时，佣兵们会在 Atalntica Casino 和 Fortune Park 之间开出一条捷径来，途中会路过银行金库。

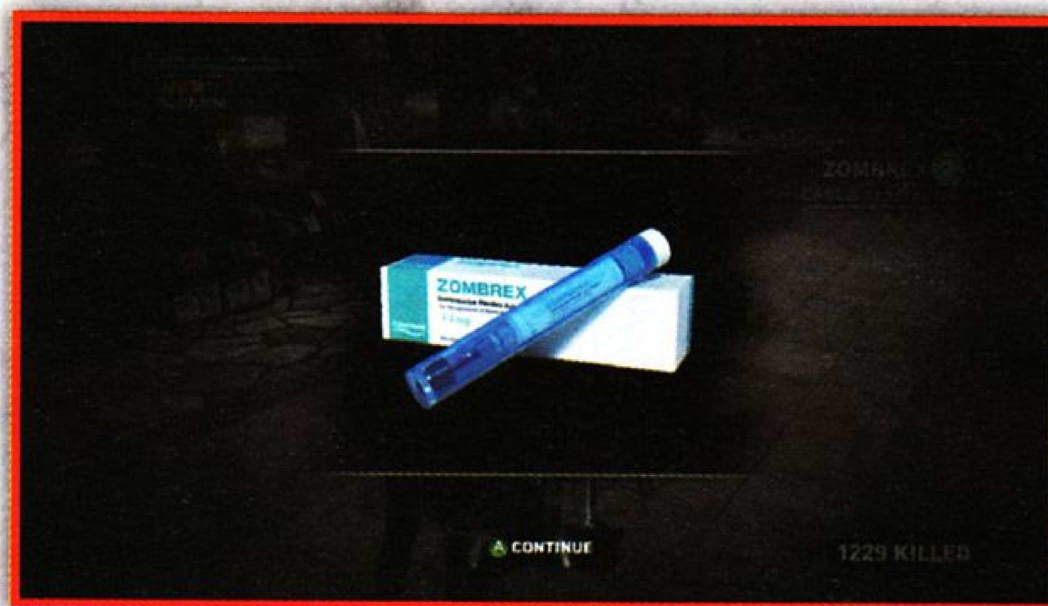
淘气过道：这是惟一一个从一开始就能使用的捷径，你可以从 Silver Strip 的 Hot Excitorama 这家店附近找到它，利用它可以较快地进入 Palisades Mail 一楼。

汽车隧道：CASE 6–1 时，Silver Strip 北边尽头的大门会被汽车撞开，可以从此进入地下随道，这是一片全新的区域。

5. 车辆：在商店购入车钥匙之后，就可以利用地图上的车辆移动了，具体如下表。需要注意的是，这些车也有耐久度，不过只要你离开这个区域（指经过一次读盘）再返回，它们就会复位。另外这些车钥匙是可以多周目游戏时继承的。

名称	获得条件
Bike Key	开始支线任务 Meet the Contestants 之后
Sports Car Key	在 Royal Flush Plaza 二楼的商店花 50 万购买
Chopper Key	在 Palisades Mail 二楼的商店花 100 万购买
SUV Key	在 Silver Strip 的商店花 200 万购买

救命药 Zombrex



在游戏中 Zombrex 非常重要，这是一种可以有效地防止被丧尸咬伤的人变成丧尸的药。主人公恰克的女儿不幸在之前的事件中被丧尸咬伤（具体请参见《丧尸围城 2 CASE 0》），因此需要每 24 小时来打一针 Zombrex。游戏中算上进入 S 结局必须的那支，一共需要 5 支 Zombrex。

5 支 Zombrex 并不难搞。在剧情中可以拿到一支，此外地图上隐藏着 4 支，完成特定支线任务之后还能拿到几支。万一你实在搞不定，还可以在商店中花钱购买，不过这种药越卖越贵。其实光是剧情加地图上隐藏的就有 5 支了，买药什么的完全用不着。下面列出这 4 支隐藏药的地点。

1.American Casino 的高台上：需从 BBQ 店的二楼跳过一连串的吊灯后方能到达。

2.Slot Ranch Casino 表演场所的后台：需爬上箱子才能跳到药所在的位置。

3.Yucatan Casino 中央的高台上：爬上去即可取得，同时还能发现 200 发 LMG。

4. 地下区域（Underground）：位置在第 32 号合成室附近。

万能的金钱

本作金钱只有一个用途，就是去商店购物。不过老实说商店里没有什么好东西，除了 Zombrex，再就是几个车钥匙，此外还有一件骑士足。商店里可以直接买武器，不过武器自己组合就可以了，买的话比较奢侈。

不过话虽如此，光是买车钥匙就相当花钱了，因此赚钱还是很有必要的。这里就介绍一下赚钱的方法。

初期：每个赌场里都有不少现钞，你也可以直接赌博，这里的小诀窍是只在地上放着现钞的机器上赌钱，你很容易就能赚到钱。

中期：在 Royal Flush Plaza 的 Sportrance 店里，有一个名为 CASINO CUP 的迷你游戏。这个迷你游戏看似高尔夫球，实际上你只要掌握按键力度即可，非常简单。CASINO CUP 的挑战费用不等，不过 4 次以上就会固定，只要你在 3 次机会中有一次能按对，即可获利 1 万元。利用这个迷你游戏赚到 10 万元吧！

后期：在 Slot Ranch Casino 出口附近有一个巨大屏幕的老虎机，这个老虎机有两种玩法，其中 1000 元一道的那种，最高可以赢取十万元大奖！当然中大万元大奖的几率很低，不过只要你找齐 3 本加赌运的杂志，这个几率就会大大提高。凑齐 3 本杂志在这里狂按 B 键，一般来说两个小时就能赢到 6 百万。

神奇的 BUG

除了以上几种方法之外，还可以通过做任务来赚钱。例如支线任务 HIGH ROLLERS，只要获胜，就能赢得 100 万元！当然还有更简单的，就是利用在线道具复制。当甲邀请乙加入他的故事流程时，乙身上一无所有。但如果乙是读档后直接加入的，乙身上会保留所有东西。于是当乙加入之后再退出，乙身上的东西就可以留给甲，用这个办法可以复制道具，例如 12 本加赌运的杂志，这样的话 600 万大概 20 分钟就搞定了。

这个 BUG 非常之剽悍，复制各种不同的杂志，可以实现很多惊人的效果。12 本刀剑耐久杂志足够让一把武士刀用到通关；12 本机车耐久杂志够你撞满 72000 人……最强的是 12 本打折杂志，买东西时商人会倒找给你 20% 的钱！

当然，因为是 BUG，所以随时都有可能修正，要用的人可得赶快喽！

幸存者须知

幸存者是游戏支线任务的核心，把幸存者救出来除了获得经验值之外，有时还有特别的奖励，例如金钱、组合武器卡等等。一般来说找到幸存者先帮他清光附近的丧尸，再与之不断对话就能让其加入。不过有的幸存者有特定的营救条件，满足之后他才会加入。之后玩家要做的事情是将其领回安全屋。不过需要注意的是，在经过区域切换时，一定要让幸存者跟在你的身后（即出现绿色门的标记），这样他才会和你一起切换到下一个区域。如果玩家和幸存者不处于同一区域，那么幸存者的 HP 会不断减少直至死亡。

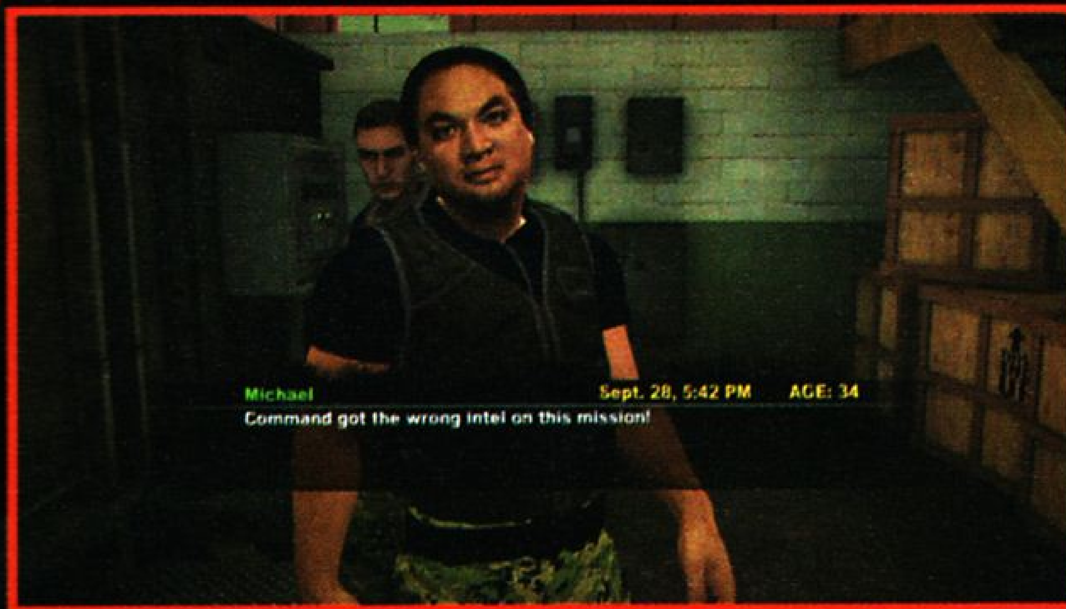
玩家可以给幸存者武器和食物，不过部分幸存者不愿意放弃手上吃饭的家伙。给幸存者的最好武器就是枪支，因为幸存者手上的武器是没有次数限制的，无限弹药的枪毫无疑问是最剽悍的，一大帮拿枪的幸存者简直可以秒杀一切 BOSS。注意玩家在攻击时有误伤幸存者的可能，一次两次还没关系，如果次数过多，会导致幸存者背叛你。

对于行动不便的幸存者，恰克可以靠近后搀扶或来个公主抱，公主抱时的幸存者堪称游戏中最强的开路道具，能自动撞开拦路的丧尸们，只有电锯类武器的开路效果能与之媲美。而带上特定杂志可以让行动不便的幸存者也能健步如飞。

带着幸存者时按 Y 键可以让其靠近你，按 LT+Y 可以让幸存者在指定位置待机。待机中的幸存者在你移动到其他区域后依然会损失 HP，这一招主要是用在 BOSS 战之前，或是不想带特定幸存者返回安全屋时使用。



寻找幸存者



幸存者出现的位置和时间都是有严格讲究的，一般来说游戏都会以任务的方式提醒玩家。按 BACK 键调出地图后再按 X 键，就可以查看任务具体信息，将光标指向任务，即可在游戏画面时显示指向箭头。但也存在着没有任务提示的幸存者，这就需要玩家在指定的时间和地点赶到那里去营救了。

本作的幸存者比前作可强太多了，特别是给他们配备了无限弹药的枪支之后，为了对此作出限制，游戏规定玩家最多只能同时带 8 名幸存者，如果超过这个数字则不会出现新任务。

但需要注意的是游戏不是根据玩家当前带的幸存者人数来判断是否给出新任务的，而是结合所有已出现的任务和应出现的任务相关的幸存者人数来判断的。因为已出现的任务不可能无缘无故消失，如果光是完成已出现的任务就能让人数到达 8 人的上限，那么也不会出现新的任务。如果支线任务出现的时间点上不满足条件，那么该支线任务就不会出现！

例如 CASE 1-2 时，玩家带上老虎事件中的幸存者 Lenny，当前已出现而未完成的任务有 Lost（两人）、Short Sighted（一人）、Welcome to family（两人），那么 Workers Compensation（两人）就不会出现。因为当前出现的幸存者人数已达 6 人，而 CASE 1-2 还要带上女记者，这样加上 Workers Compensation 的两人就超过 9 人了。相反比 Workers Compensation 晚出现的 Luscious Lady 倒是可以出现，因为该任务只有一人。更晚的 Meet the contestants 也可以出现，因为这是一场 BOSS 战，不会有幸存者加入。解决的方法就是在 Workers Compensation 发生的时间点（第一天的 1：00 PM）之前送回去一名幸存者。因此如果你想尽可能多地完成支线任务的话，就不要让队伍里的人太多，有空就多送回去几个。

此外，还有一种情况会导致任务不出现，那就是在任务出现的时间点时你处于该任务的发生区域，一般来说这种情况在切换区域之后等一段时间就会等到任务提示。注意，安全屋和 Royal Flush Plaza 往往被算成一个区域。

下面先附上所有无任务提示的幸存者（含 BOSS）的资料。

人物名	出现地点	出现时间
Ted & Snowflake & Lenny	Yucatan Casino（BOSS 战）	第一天的 7：00 AM～第二天的 10：00 AM
LaShawndra & Gordon	Royal Flush Plaza 的安全屋出口附近	第一天的 6：45 AM～3：45 PM
Bessie & Rosa & Erica	Royal Flush Plaza 的 R207	第二天的 8：00 AM～4：00 PM
Janus	从 Fortune Park 通往 Atlantic Casino 的入口	第二天的 7：00 PM～第三天的 9：00 AM
Jacob & Nevada & Jessica	Atlantica Casino 的 VIP 室	第三天的 1：00 AM～1：00 PM
Wallace & Johnny & Left Hand Lance & Gretchen	Palisades Mail 的 P110（详见后文）	第三天的 6：00 AM～12：00 PM
Deetz & Derrick & Big Earl & Johnny	Fortune Park（BOSS 战）	第三天的 9：00 AM～第四天的 9：00 AM
Michael & Matthew	Fortune Park 的中央记忆点附近	第四天的 9：00 AM～6：00 PM

必胜战斗教程

敌人种类

本作中敌人的种类大致可以分为 4 种。

最普通的敌人自然是丧尸，这种敌人威胁不大，但无奈数量庞大，因此不可小视。从 CASE 6 开始，会出现一种暴走丧尸，其行动力快、攻击力强，还会吐浆，非常恐怖。

趁火打劫者：趁火打劫的 LOOTER 和丧尸相比惟一的优势是能够使用武器，不过总的来说还是不构成威胁，而且出现几率很低。

佣兵：只在特定剧情中出现的佣兵会用枪支进行攻击，不过本作的枪支伤害很低，冒着敌人的炮火冲上去揍死他们！

精神病患者：精神病患者其实就是本作的 BOSS，他们的剧情都很刺人。精神病患者会以支线任务的形式出现，第一次玩的时候很有可能不知不觉就遇上了。幸好本作打不过还能逃，大可作好准备甚至下一周目再来虐他们。



等级

本作有等级的设定，最高 50 级。等级提升之后，攻击力、移动速度、HP 上限、物品栏上限等均会提高，还可以学会新的组合武器卡，以及掌握新的技能。可以说等级就是一切。在等级不高的情况下，一周目被部分 BOSS 狂虐是在所难免的，推荐大家二周目能力强了再来报仇。

等级提升的方法是积攒 PP 值，PP 值的获得方法多种多样，其中最主要的来源就是营救幸存者。完成部分任务也会获得不菲的 PP 值。一般来说一周目通关时级别在 30 级左右，如果注重隐藏要素的话，二周目就可以把等级冲到 50 级了。

顺带一提的是，升级时 HP 会补满。

武器

比起徒手攻击来，用武器无疑效率要高得多。游戏中的武器可以分为近战(Melee)、爆炸(Explosive)、火器(Firearm)、玩具(Novelty)、远程(Ranged)和组合武器这 6 大类。这 6 大类中，近战类的数量是最多的。

每种武器都有耐久度的设定，简单地说就是代表着该种武器能使用多少下，火器的耐久度也就是子弹数量，近战类武器的耐久度需要打中人才算消耗。武器的攻击力则被简单地设定为从 0 到 5 的 6 个级别，5 为最高，0 为无攻击力。



游戏中登场的武器数量极多，基本上到了飞花摘叶即可伤人的地步。不过相对的，武器相关的成就就比较麻烦了，特别是数量最多的近战武器。幸好此类成就均可累计。

组合武器

本作的最大卖点就是组合武器，简单地说就是把两种道具放到合成台上，从而产生一种全新的武器。组合武器必须在合成室的合成台上才能进行，每个合成室附近都会提供一两种武器组合所需的材料。一周目时一开始不能组合武器，二周目则一开始就能组合武器。

组合武器的好处是杀死敌人时可以获得额外的 PP 值，当然这点数量和营救幸存者的收入相比就很可怜了。组合武器的强大是无庸置疑的，但没有加强组合武器耐久度的杂志，这点比较遗憾。

准确地说，组合出来的东西并不一定全是武器，例如 Beer Hat 就是回复用的，此外还有赚钱的 Hacker 等等。总之每组合出一种东西都可以获得一张组合卡，但卡面是单色的，必须满足特定条件才能让其变成彩色的。彩色卡除了能增加获得的 PP 值以外，更能学会新的攻击方式，一般来说都是按住 X 键不放，部分组合武器只有一种攻击方式。所谓特定条件，绝大部分都是升级，也有小部分有特殊方法。下面就放出全组合的资料表！

组合名	组合材料	耐久/弹数	威力	卡片入手方法
Air Horn	Pylon + Spray Paint	10	0	升级获得
Auger	Drill Motor + Pitchfork	50	4	升级获得
Beer Hat	Construction Hat + Beer	10	0	升级获得
Blambow	Bow and Arrow + Dynamite	10	5	调查组合卡海报 2
Blazing Aces	Tennis Racket + Tiki Torch	40	3	支线任务 Tape it Or Die 2
Blitzkrieg	Electric Chair + Merc Assault Rifle	250	5	升级获得
Boomstick	Pitchfork + Shotgun	30	5	升级获得
Burning Skull	Bull Skull + Motor Oil	50	4	调查 Silver Strip 的 N102 门口的机器，累计花 120 万抽得
Defiler	Fire Axe + Sledge Hammer	60	5	升级获得
Drill Bucket	Power Drill + Bucket	10	5	升级获得
Driller	Power Drill + Spear	40	4	升级获得
Dynameat	Hunk of Meat + Dynamite	10	5	升级获得
Electric Chair	Battery + Wheelchair	60	5	升级获得
Electric Rake	Battery + Leaf Rake	50	5	升级获得
Exsanguinator	Saw Blade + Vacuum Cleaner	40	5	支线任务 Tape it Or Die 2
Fire Spitter	Toy Spitball Gun + Tiki Torch	40	4	升级获得
Flamethrower	Gasoline Canister + Water Gun	30	5	击败滑冰怪人 (Everyone Knows Slappy)
Flaming Gloves	Boxing Gloves + Motor Oil	20	5	升级获得
Fountain Lizard	Fountain Firework + Lizard Mask	3	0	升级获得
Freedom Bear	Robot Bear + LMG	400	5	调查组合卡海报 3
Freezer Bomb	Dynamite + Fire Extinguisher	20	0	升级获得
Gem Blower	Gems + Leaf Blower	50	4	升级获得
Hacker	Computer + Flashlight	40	3	升级获得
Hail Mary	Football + Grenade	10	5	升级获得
Handy Chipper	Lawn Mower + Wheelchair	60	4	升级获得
Heliblade	Machete + Toy Helicopter	50	4	升级获得
Holy Arms	Box of Nails + Training Sword	60	4	调查组合卡海报 5
I.E.D.	Box of Nails + Propane Tank	40	5	升级获得
Infernal Arms	Training Sword + Motor Oil	60	4	升级获得
Knife Gloves	Boxing Gloves + Bowie Knife	30	4	升级获得
Laser Sword	Flashlight + Gems	40	5	调查组合卡海报 7
Molotov	Whiskey + Newspaper	20	4	升级获得
Paddlesaw	Paddle + Chainsaw	60	5	调查组合卡海报 6
Parablower	Umbrella + Leaf Blower	50	4	升级获得
Plate Launcher	Plates + Cement Saw	50	3	支线任务 Tape it Or Die 1
Pole Weapon	Machete + Push Broom	50	4	升级获得
Porta Mower	2x4 + Lawnmower	35	4	升级获得
Power Guitar	Amplifier + Electric Guitar	40	3	支线任务 Rock Heroes
Ripper	Cement Saw + Saw Blade	50	4	升级获得
Roaring Thunder	Battery + Goblin Mask	60	4	升级获得
Rocket Launcher	Rocket Fireworks + Lead Pipe	50	4	击败魔术双子 (World's Most Dangerous Trick)
Snowball Cannon	Fire Extinguisher + Water Gun	40	0	调查组合卡海报 4
Spear Launcher	Leaf Blower + Spear	50	4	升级获得
Spiked Bat	Baseball Bat + Box of Nails	60	4	升级获得
Sticky Bomb	Lawn Dart + Dynamite	5	5	升级获得
Super B.F.G.	Blast Frequency Gun + Amplifier	15	5	升级获得
Super Slicer	Servbot Mask + Lawn Mower	80	5	升级获得
Tenderizer	MMA Gloves + Box of Nails	25	4	调查组合卡海报 1
Tesla Ball	Battery + Bingo Ball Cage	80	5	升级获得
Wingman	Queen + Nectar	?	?	自行组合

实用组合推荐

本作共有50种组合，当然实用的不算多。有些组合虽然实用，但是路途遥远，因此也不推荐，这里就推荐几个简单组合。

狼牙棒(Spiked Bat)：攻击力、速度均不俗，普通攻击对群效果优秀，重攻击仅对单体，可有效防止误伤，绝对是居家旅行、杀人灭口，必备良品。每次出门请记得带上一把。

超级切割者(Super Slicer)：这个头套的重攻击非常有效，任你丧尸围城，我自横行无忌，其强大的威力使其在BOSS战中也很实用。后期开启了莉奈特暗道后，出门在9号合成室就能直接合成。不过重攻击需要获得卡片之后才能使用，等级不够的话发挥不了全部威力。

星战光剑(Laser Sword)：在4号合成室可以直接合成，距离不算太远。这武器算是最实用的近战武器了，范围和威力均很优秀，速度也不慢。比较有趣的是当你切换武器时其颜色也会改变。

无双刃(Pole Weapon)：之所以称这个武器为无双，是因为其动作太像《无双》了，华丽度在众武器中堪称一流。当然威力也是一等一的。所需的素材里，Push Broom在安全屋入口就能找到。Machete稍微有些麻烦，你可以在各地厨房里找到它，距离安全屋最近的固定点是Royal Flush Plaza 2F的Albert's Apparel。

金刚狼爪(Knife Gloves)：又一件近战利器。Boxing Gloves在安全屋外面不远的一个商店里有一大把，Bowie Knife在安全屋外的报亭顶上，相当好找，这个也可以每次出来就合上一把带上。



食物和果汁

恰克回复体力的方法很简单：吃东西。游戏中一共有48种食物登场，它们都具有加HP的效果，而且各不相同。不过需要注意的是，如果吃下腐烂的食物(名字是Spoiled开头的)，或短时间内喝下大量酒，恰克都会呕吐不止。腐烂食物一般在砸开垃圾袋后就能发现。在与强敌交手前，身上带好优秀的食物是必须的，此外还可以带上增加回复效果的杂志。

此外将两种食物进行调合，可以做出果汁。果汁除了具有优秀的回复效果之外，更会附加1分钟额外功效，非常有用。在BOSS战时来上一杯，简直神清气爽。调合果汁需要有食物搅拌机(blender)，这个东西可不是地图上到处都有的。

果汁调合一共有9种结果，但由于食物众多，其组合数量也相当夸张，如果全部列下的话需要两整页，这里我们就仅列出最简单的例子，大家有兴趣的话可以自行开发。

果汁名	效果	组合举例
Energizer	恰克受到攻击时不会受伤	Vodka + Orange Juice，或 Pizza + Beer
Repulse	丧尸对恰克的兴趣下降	Beans + Beer 或 Milk 或 Vodka
Pain Killer	恰克受到的伤害减少	Beer + Beer
Zombait	丧尸对恰克的兴趣增加	Cake + Cake
Untouchable	丧尸无法抓住恰克	Cake + Beer
Spitfire	恰克不装备武器时可以喷火	Beans + Coffee
Nectar	出现一只蜂后	Vodka + Cake
Quick Step	恰克拥有超级移动速度	Wine + Wine 或 Beer
Randomizer	随机效果，或直接呕吐	任意两种坏掉的食物，或 Beer + Whiskey

杂志

一本好的杂志，简直拥有化腐朽为神奇的效果，绝不夸张！带上适当的杂志，能让你的冒险之旅轻松很多！杂志的位置都是固定的，捡到之后读一下，然后放到身上即可发挥效果。杂志位置在地图上有标明，这里仅解说一下效果。注意同类杂志的效果是可以累加的，如果利用BUG洗上N倍，绝对无敌了！



所有杂志里，一周目最推荐的是Rescue，这本杂志需要在CASE 1女记者相关的任务结束后才能拿到。有了它，升级速度会加快很多。3本赌博杂志自然也是相当实用的。至于Health和Leadership，不用说，自然是应该长驻身边的。

名称	效果	大致位置
Bikes	摩托车3倍耐久	Slot Ranch Casino
Amusement	玩具类武器3倍耐久	Palisades Mail 1F的Ultimate Playhouse
Bargaining 1	商店购物时打9折	American Casino，拿Zombrex的地方
Bargaining 2	商店购物时打9折	Food Court的高台区域
Blades	刃物类武器3倍耐久	地下区域的Warehouse D，CASE 6-2时才能进入
Building	建筑类武器3倍耐久	South Plaza的高台区域
Combat 1	武器击杀丧尸时获得的PP值1.1倍	Palisades Mail 2F的Stan's Large Print Books & Magazines
Combat 2	武器击杀丧尸时获得的PP值1.1倍	Royal Flush Plaza的Yesterday，Today and Tomorrow
Combat 3	武器击杀丧尸时获得的PP值1.1倍	地下区域的Warehouse A
Domestic	家具类武器3倍耐久	Fortune Park的12号合成室
Drinking	不管怎么喝都不会呕吐	Atalntica Casino的高台区域
Driving	四轮汽车3倍耐久	American Casino的Bennie Jack's BBQ Shack
Gambling 1	赌运上升	Royal Flush Plaza 2F的Ragazines
Gambling 2	赌运上升	Palisades Mail 2F的Stan's Large Print Books & Magazines
Gambling 3	赌运上升	Silver Strip的Shamrock Casino
Games	娱乐类武器3倍耐久	Atlantica Casino的扑克间
Hand-to-Hand	徒手攻击力上升	Royal Flush Plaza 2F的Ragazines
Health 1	食物的回复力增加50%	Royal Flush Plaza的Yesterday，Today and Tomorrow
Health 2	食物的回复力增加100%	Yucatan Casino的Baron Von Brathaus
Horror 1	杀丧尸时获得的PP值1.1倍	Royal Flush Plaza 2F的Ragazines
Horror 2	杀丧尸时获得的PP值1.1倍	Palisades Mail 2F的Stan's Large Print Books & Magazines
Juice Boost	果汁效果的持续时间两倍	Silver Strip的Luaii Wauwil
Leadership	加快随队幸存者的移动速度	Silver Strip的One Little Duck Bingo
Playboy	女性幸存者相关的PP值1.1倍	Palisades Mail 1F
Psychos	打败精神病患者时的PP值1.25倍	Platinum Strip
Rescue	幸存者相关的PP值1.25倍	Fortune City Arena的监控室
Skateboarding	滑板耐久度3倍，并追加新动作	Fortune City Hotel
Sports	运动类武器3倍耐久	Palisades Mail 2F的Stan's Large Print Books & Magazines



剧情流程攻略

说明：1. 本攻略流程以 S 结局为准，自动触发的纯剧情章节如 Case 1-1 与 Case 7-1 在流程中没有列出。
2. 部分任务是连续的，且结束时间相同，如果没有提前预留充裕时间的话有可能时间不够。
3. 支线任务在后面有专文介绍，由于支线任务的发生条件和主线无关，就不在流程攻略中一一写出了。
4.BOSS 战时推荐用的武器，果汁等可参见之前的介绍，下文仅对有特殊要求的 BOSS 战作出说明。

序

剧情

恰克低着头，若有所思地调试着摩托车的状态。乖巧的女儿凯蒂坐在一边，把扳手递给自己的父亲。接过扳手的恰克看着女儿，眼中充满怜爱，不经意间，恰克又看到了女儿手上被丧尸咬到的伤口，他小心地替凯蒂拉了拉衣袖，把伤口遮了起来。

“两分钟后你就要上场了，格林先生。”TIR 的工作人员喊道。“我叫恰克。”恰克回过头，一脸不悦地回答。“好，好，出去之前签个字，另外别忘了把家属名也填上去。”恰克再次纠正道：“她叫凯蒂！”

恰克直起身，将凯蒂轻推向工作人员，拜托后者把女儿带到安全的地方去休息。

“凯蒂，乖乖听这位叔叔的话，爸爸很快就回来。”

四位选手蓄势待发，恰克也准备好与丧尸一战，此时身边的一名选手 Leon 讽刺道：“我听说你在拉斯维加斯失去了自己的妻子？我猜肯定是你杀丧尸杀上瘾了，没空管你妻子，不然她肯定还活着！”“把你那状态留到赛场上去发挥吧，你这蠢货。”面对挑衅，恰克只是象征性地应了一句。报幕员开始大声造势以调动现场气氛，四位选手脚下的升降台缓缓上升，TIR 的主办者 TK 也出现在了主席台上，他手舞足蹈地发表了一阵演讲后，TIR 正式打响。

休息室里，恰克凝视着手里的奖金，脸上没有一丝笑容。电视里正在播放“CURE”组织的成员在 TK 游戏会场之外的示威行动，组织领导者 Stacey 呼吁政府出面阻止充斥着血腥暴力的 TIR。另一位车手 Anim 来到恰克身边坐下，说着一些思念死去亲人的话。恰克没有应答，而是起身询问安全屋的位置，因为他现在只想快点见到凯蒂。

恰克刚进电梯不久，爆炸就发生了，等他意识恢复过来，从电梯外传来的尖叫与哭号之声已不绝于耳。“凯蒂！凯蒂！”恰克挣扎着站起来，试图从电梯门打开的缺口爬出去，一个正常人就在恰克面前变成了丧尸……

聪明的凯蒂躲进了衣柜逃过一劫，而那位工作人员就没有这么幸运了，他成了丧尸的食物。恰克安慰了凯蒂几句，父女二人开始逃生。示威的“CURE”组织也成为了这场不明事故的受害者，大部分人都已经变成丧尸，恰克抱着凯蒂和生还者们一起逃进了一栋安全屋。安全屋的所有者 Sullivan 将其他幸存者们都放行进了屋内，却把恰克二人挡在了门外，原因很简单，Sullivan 看到凯蒂手上有被丧尸咬过的痕迹。



“听着，这是个例外，你要相信我，她已经被咬了很长时间了，但是她并没有变成丧尸！”“这么看来，她变成丧尸只是时间问题。”Sullivan 坚决不让步。“不用担心，我有 Zombrex！”恰克一边说着一边从兜里掏出一支 Zombrex，示意给 Sullivan 看。“那么你最好能弄到更多来保证够用。救援的军队三天后才会到达，因为把这个城市隔离开还需要一点时间。监控室里有个沙发，带你女儿去那儿吧！”“谢谢你！”恰克牵着凯蒂的手，往监控室走去。

骑着摩托车虐丧尸，头上有棒棒糖符号的丧尸分多，尽量赶在对手之前把棒棒糖们拿下，这些棒棒糖会不时刷新，要灵活扭转车头查看，顺利的话第一到手。要是没有获得第一也没关系，只是接下来的剧情动画和获得的奖金数量不同，对主线流程几乎没有影响。

从休息室出来，一路上没有任何东西可以捡，直接去前面的洗手间存盘，按下电梯按钮进入电梯。

爬出电梯后赶紧捡个武器就跑，这里的丧尸不可能打完，由于空间狭小，过多纠缠只会增加危险。按照路标的指示找到凯蒂，抱起她就开跑。沿途可以用脚踢丧尸，脚判定范围还比较大。



Zombrex 1 第1天7：00 AM～8：00 AM

剧情

监控室里，恰克父女二人坐在沙发上，懂事的凯蒂对恰克说：“其实我们根本就没有 Zombrex 了，是吗爸爸？”恰克看着手里的空盒：“我本来打算在 TIR 结束后就赶紧去买的……不过我们还有时间。”“可是你要上哪去找呢？”恰克侧过身，认真地注视着凯蒂：“乖女儿，让爸爸来操心这件事情就好……”

“我知道在哪能找到。”

恰克抬起头，看到“CURE”的领导者 Stacey 站在门口。虽然对其偷听自己同凯蒂对话的行为感到不满，但 Stacey 表示绝对不会告诉 Sullivan 这件事情。知道 Royal Flush Mall 的药店能找到 Zombrex，恰克马上就准备动身了。Stacey 给了恰克一个通讯器，她说自己会在监控室观察幸运市各处的情况，如果能找到幸存者的有关讯息，希望恰克能把他们安全地带回来。

恰克来到药店，发现有几个小混混在这种时候趁火打劫，他们不仅企图抢走药物，还要挟生还的工作人员把保险箱交出来。教训完这些不知天高地厚的小子，恰克找到了 Zombrex，带着幸存者回到安全屋。Sullivan 对于恰克还能找到幸存者感到惊讶，不过他同时也警告恰克不要把感染者带回来。

“爸爸说过一定能找到 Zombrex 的！”恰克自豪地说。“是啊，看来情况并没有那么糟糕呢……爸爸你看，我的洛克人获得了新能力！”凯蒂完全沉浸在游戏之中。

“真是爸爸的乖女儿！”

首先要给凯蒂找Zombrex，以后每天的早上七点到八点之间都必须找到药并按时给女儿打上一针，否则女儿就会变成丧尸。给女儿找药并打针会以主线任务的形式出现，因此不用担心会忘记。第一支Zombrex的找法很简单，去指定的药店就行。

出门捡一把斧头，去洗手间存个档，然后从通风管道爬出去，离开安全屋的路上会看到合成室，不过一周目的眼下暂时不能使用。穿过大厅，来到药店，之后与三个小混混开战。橱柜处有不少喝的，如果损血了可以喝点补补，反正不要钱。处理完小混混去和女士对话，她会加入，打开门把桌上的Zombrex拿到，接下来就快回去找凯蒂吧！路上可以不用担心女士的安全，她会照顾自己，只要在爬进安全屋之前确认一下她是否跟上来了就行。由于早上7点后才可以打针，所以这段时间可以出去疯狂一下，逛逛商店，打打丧尸什么的，把玩具店的各种玩具给女儿抱回去也有不菲的PP值奖励。



Case 1—1

剧情

恰克来到安全屋的厨房，Stacey也在这休息，墙上挂着的电视开始播放新闻。一名叫作Rebecca的年轻女记者身处幸运市，为电视台传回了她所掌握的情报。

“本次灾难发生的地点为TIR的举办场地，根据目前掌握的情况来看，可以确定这并不是一场突发事故，而是有预谋的恐怖行为，下面就让我们来看到监控器记录下来的画面。”一名身着TIR比赛服的男子出现在镜头中，只见他走到关押丧尸的屋子跟前，在防护门上安装了一枚定时炸弹，几秒钟之后，监控画面就被雪花所覆盖。“据观察，这名男子就是TIR的选手之一，恰克·格林，同时也是‘CRUE’组织的一员。在拉斯维加斯的事故中，恰克失去了自己的妻子，心中的怒火致使他实施了本次的恐怖行动。这是Rebecca Chang在幸运市现场为您发回的报道。”

“什么！”

恰克不敢相信自己的耳朵，同样感到惊讶的还有Stacey。恰克尽力解释，希望Stacey能相信自己是被人设计了，好在作为“CURE”组织领导者的Stacey并不是那种轻易就会被蒙骗的人。恰克说在妻子刚去世之时，他曾经去参加过一次“CURE”组织的集会。Stacey觉得这么一来就说得通了，因为组织的人被诬陷跟各处的丧尸爆发事件有关联已经不是头一次了。沉思片刻，恰克决定去找这位叫Rebecca的记者当面问个明白，如果能追查出录像的提供者，说不定就能证明自己的清白。恰克不在的时候，Stacey答应照顾凯蒂，并承诺恰克不会将电视上提到的事情告诉凯蒂。



Case 1—2 第1天5：00 PM结束

剧情

恰克来到旅馆，却只在地上捡到了Rebecca的记者证，等恰克回过神来，一个丧尸已经向自己扑来，紧接着不知送何处飞来的子弹精准地打爆了丧尸的头。“你的注意力应该再集中点，”开枪的是Rebecca，“我叫Rebecca Chang，是Channel 6 Action News的记者”。

“我是恰克·格林。”

Rebecca伸出的手立马收了回去：“你不是在开玩笑吧，监控录像上的那个恰克？我还以为你早就远走高飞了……既然如此，方便回答几个问题吗？”“我不是为了成为你的‘故事’才来找你的，这场事故跟我一点关系也没有。”“那录像上的内容你怎么解释？”Rebecca用怀疑的眼神看着恰克。“那人是个冒牌货，真不是我干的，我跟女儿都差点死在那鬼地方。我需要你告诉我那录像是怎么回事，是谁给你的？”

“恰克，记者不能透漏信息的来源，我们有保密的义务。”

“保什么密！我说了那不是我。这样好了，你信不信我没关系，你就是想要令人惊讶的‘故事’对吧？只要你能帮我，我甚至可以跟你来个访谈。”恰克认真地说。“和犯罪嫌疑人？好吧，这可是头一遭。我还是不能告诉你信息来源，但是我能带你去一个监控室，也许你在那能找到一些线索。”看了看周围，恰克对Rebecca说：“总算是有点眉目了。你的同事们呢，他们不一起来吗？”

“全部跑了，还带走了所有的设备。”



本章节开始可以收到来自Stacey的短消息，如果对主线任务的时间驾驭得当，可以适当做做支线拿点经验或Zombrex。另外，合成室也能够使用了，将钉子与棒球棍、斧头与锤子的组合带在身上，顺便再周围搜刮点吃的喝的，上路去找Rebecca。路上都是一些傻乎乎的丧尸，用钉子与棒球棍的组合足矣开路。

Case 1—3 第1天5：00 PM结束

剧情

恰克用力扭了两下门把，无奈监控室的门锁得死死的。“也许你该让我试试。”Rebecca走上前。“没用的，门锁住了……”还没等恰克说完，Rebecca就从口袋里掏出工具开始撬门。“作为一名记者，你还真是多才多艺。”“过分遵循规则是不会有收获的。”Rebecca话音未落，门已经打开了。

进入监控室，二人被眼前的景象惊呆了，几乎所有的器械都遭到了破坏，看来已经找不到任何线索了。Rebecca发现一具尸体的死法很奇怪，显然这并不是丧尸所为，那么也就是说，监控室的损坏并非因为爆炸和丧尸袭击，而是人为损坏。“本来你有可能找到证明自己清白的蛛丝马迹，但看来有人并不希望你如愿。”Rebecca拿着用手中的DV录着那具死法奇怪的尸体。“现在你愿意相信我了？”“准确地说，我开始感到好奇了。”Rebecca回答。此时恰克的通讯器里传来Stacey慌张的声音：“恰克你赶紧回来，Sullivan从电视上看到那条消息了，他现在想把凯蒂赶出去！”

“我这就回来！”

得知是“CURE”组织的领导者Stacey打来的电话，Rebecca顿时眼前一亮，与此次事件有关系的几个关键人物都聚在一起了，大新闻肯定也不远了。“我等下就去安全屋找你！”Rebecca对匆匆离去的恰克说道。

跟着美丽的Rebecca女士跑就行了，她还会非常体贴地在洗手间门前等一段时间，储存好了再同她对话就能继续上路。沿路的道具挺多，但目前身上的可携带的道具太少，暂时不捡也罢，连续跑到几个地点会进入目标建筑，前方有个合成室，合成室的门口放着一个扫把，而屋内有一把砍刀，事不宜迟，赶紧组合好带上。最后的监控室里有Rescue杂志，效果为幸存者相关的PP值1.25倍，在一周目是极其有效的练级利器，不可错过！

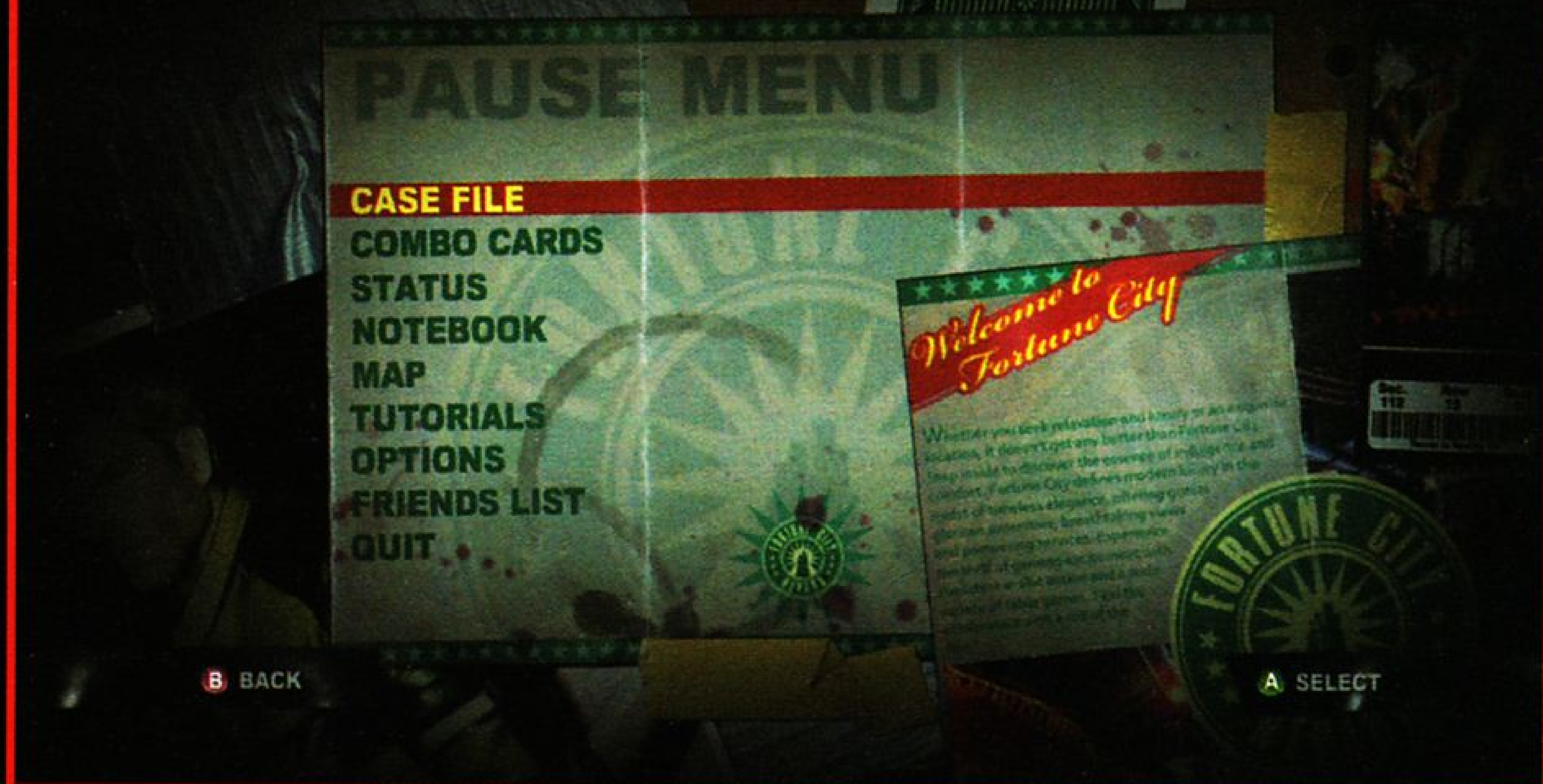
Case 1-4 第1天5：00 PM结束

剧情

恰克气喘吁吁地跑回安全屋，在监控室的门外就听见了争吵。"原来你们两个从一开始就是同伙，你们只会给我惹麻烦！"Sullivan大声吼道。"这件事情跟'CURE'组织没关系，这都是有人设计好的。"Stacey试图解释。"整个城市现在变成这个模样，你还想让我相信这些话？"看到恰克推门进来，Sullivan更来劲了："看看这是谁，大名人恰克！我真后悔自己没按照自己的预感来办事，我一开始就该把你们赶出去！""这真跟我没关系，只是有人穿了我的比赛服装而已。听着，我不在乎你是否相信我，我会想办法证明自己的清白，而我需要的只是公平的待遇……"

"恰克，你怎么不告诉我大门是锁着的？"

Rebecca打断了二人的争吵。看见美女，Sullivan的气消了一半，他勉强同意恰克继续留在安全屋，不过Sullivan同时表示如果恰克一行人遇上了什么麻烦，别指望他会帮忙，就算谁死了，也跟自己毫无关系。"他发那么大脾气干吗？"Rebecca问道。"电视看多了！"恰克回答，并向Stacey述说了发生在监控室的景象。之后两位美女过上了招："Stacey你好，我是Rebecca，来这协助你们的。""不好意思，我并不觉得你帮上了什么忙。另外，感谢你'揭露'了我们组织并没有做过的丑恶事迹。""别这么说，我也只是想调查出真相而已。"Rebecca解释道，"我现在自己出去调查了。"



和Rebecca分开，独自一人返回。回去的路程不长，道路也不复杂，一路跑回安全屋就行。

Case 2-1 第1天7:30 PM～8:30 PM

剧情

接到呼叫的恰克回到监控室，看到凯蒂在沙发上睡着了。"小心，别吵醒她，她刚刚睡着。"Stacey说道，"我真的很担心她，承受着如此大的压力，还要持续服用那可怕的药，对于一个小女孩来说，这太残酷了。""等这一切都结束，我会付出所有来补偿她。"恰克坚定地说。

监控录像上的异样没有逃过二人的眼睛，有一伙人正在有组织性地搬运着不明货物，恰克决定去一探究竟。

"恰克！注意安全，就算是为了……凯蒂。"

如果你动作快的话，到2-1开始还有很长时间。为了主线的顺利推进，建议大家趁此机会把几个不要钱的Zombrex收集一下，这么一来以后就不用担心快到用药时间身上却没有药品了，只需要按时给女儿打针就行。除此之外，支线任务"One Man Trash"也抓紧做了，只有完成这个支线才能在商店购物，各个商店的地点会在完成该任务后出现在地图上。另外，7点整的时候会自动发生丧尸开写轮眼剧情，晚上的丧尸攻击欲望会更加积极。



Case 2-2 第2天5:30 AM结束

剧情

正如监控录像上所显示的那样，这伙人正在搬运神秘物资，而这群人的头目，居然是TK！恰克想走近些，好听清他们之间的对话，却一不留神踢倒了木棍。反正也暴露了位置，恰克扔下木棍，大胆地走了出去。

"恰克，我就知道你没那么容易死掉。弟兄们，让恰克见识一下真正的游戏应该怎么玩！其他人跟我走，还有事情要做呢。"TK放下铁门转身离去。等恰克解决完几个杂鱼，列车已经启动，正好这时另一个骑摩托车的杂鱼进入了恰克的视野。夺下摩托车的恰克笑着说："感谢你送来的交通工具！"好歹也是TIR的冠军人物，骑摩托追逐货车根本难不倒恰克。恰克飞上列车，再次见到了TK。

"你到底想干什么？"面对TK，恰克有一肚子的问题要寻求解答。"抓住机遇，就这么简单。"TK得意地笑着。"你陷害我！你跟我回去，把事情都给我说清楚，告诉所有人这都不是我干的！"

"乐观点恰克，我让你出名了，不是吗？"

TK没等恰克回话就一脚踢开了货车之前的连接开关，由于他手里有枪，恰克只能眼睁睁地看着TK逃走。恰克跳下货车，用通讯器把发生的事情都告诉了Stacey，不过后者提醒恰克快到凯蒂用药的时间了，手上有多急的事情都得暂时放一放。



等下会有两场恶战，得带点好使的武器和食物。这里推荐一个拿免费武器的地方，那就是位于Palisades Mall东南部最角落的High-noon Shooting Range武器店，里面不仅有帅气的防暴警察衣服可换，还有狙击枪、霰弹枪、手雷任君挑选，刚好我们的任务目标就在附近，顺手拿点吧！如果位置不多的话保证拿霰弹枪就好，为等下的枪战做准备。游戏后期我们也还要来这里几次。

剧情过后，赶紧走到过道对面的架子后准备好，第一个敌人会马上送上门来，将其揍扁后，剩下的两个敌人会有很大几率

站在一起，如果身上有手雷只要往他们脚下送一颗就能结束该阶段战斗。骑上摩托，我们需要利用两旁的平台飞到货车上去。先不要急着走平台，安心走平地同时保持靠地道两边的位置，这样敌人扔下来的垃圾就打不中我们。摩托车速度跑起来之后，把货车车尾甩开一段距离就可以着手起跳了，由于并没有严格的时间限制，所以追的时候大可不必慌张，稳扎稳打保证效率就行，争取一次成功。上货车后立刻用左边的货物当掩护，第一个敌人再次送上门来，老规矩揍死夺枪。敌人的突击步枪射速快，但子弹的杀伤力并不怎么样，有把握的情况下冲出去用近身武器打反而更容易。地上有果汁，受伤了及时补血，后面的四名敌人只要合理利用掩体和果汁，全灭掉是很轻松的。

Zombrex 2 第2天7：00 AM～8：00 AM

剧情

"乖女儿，你现在感觉怎么样？"恰克关切地注视着凯蒂。"对不起爸爸，为了给我找药，害得你在这充满怪物的城市里四处奔波。""你是爸爸的乖女儿，为了你，爸爸可以做任何事情，明白吗？"这对父女深情的对话打动了一旁的Stacey："我到现在也无法相信你会参与残忍的TIR。"

"我知道，可我别无选择。"



如果手上已经有Zombrex了，就可以放心大胆地做支线去，或者在地图用车撞丧尸也不错。地底有不少合成室，有许多爽快的武器可以合成，为接下来的主线任务着想，可以将炸药和弓箭合成并带在身上，这样的话3-2的战斗能轻松不少。

Case 3-1 第2天10：00 AM～11：00 AM

剧情

回到安全屋内，恰克将所见所闻说给两位女士听，而Rebecca对于TK这种找人放出自己关押的丧尸的行为表示不解。就在众人疑惑之际，从别处传来了类似小型爆炸的声响，就连监控室也能感觉到震动。Stacey利用监控设备也只能观察出大致方位，无法追查到具体细节，Rebecca见状决定自己先行一步前往调查。

"真搞不懂她这样到底算是太勇敢还是太傻。"



又是一段自由时间，抓紧升级吧！早上十点前回安全屋就成。出安全屋时会发生剧情，接下来就能在打死特定的丧尸后找到蜂后了。

Case 3-2 第2天9：00 PM结束

剧情

恰克随后也上路了，十分迅速地破坏掉了TK的几处设施。"你们都是吃干饭的吗？看来我们要浪费比原计划更多的时间了。"TK站在屋顶，恨不得冲下去把恰克掐死，不过他现在似乎还有更重要的事情要做，只得赶紧离开。Rebecca拍摄着火的汽车出了神，如果不是恰克反应够快，Rebecca肯定已经被汽车爆炸的火焰给吞噬了。"你总是在关键时刻出现，莫非你经历过战争或者别的什么重大事件？"恰克问Rebecca。"每个人都要经历第一次的，恰克，"Rebecca回答，"今天晚上我要跟提供信息来源的人见面，也许你也应该去见见他？"看到Rebecca如此合作，恰克心中一喜："这么说你相信我了？我还以为一个专业的记者说什么也不会将信息来源透漏给别人的呢。"

"这次是特殊情况。晚上十一点，Yucatan的酒吧见。"



有三个地点需要破坏，可以按照自己的支线完成情况来选择最省时的路线。每个地点都是几名持枪的敌人守护着一台机器，全灭敌人后就能使用周围散落一地的工具来实施破坏机器。这种敌人如果用棒球棍的话需要两下，因此组合一下顶级攻击力的近战武器比较省事。

三处钻头全部破坏后，Stacey会告诉我们Fortune Park还有一辆车，由于是位于露天，强攻的难度会比前三处要大，剩下的炸药弓箭就是留在这里用的，如果手头没有炸药弓箭了，建议绕到去High-noon Shooting Range拿两把狙击，远距离能虐死那些小杂兵。另外，枪店的附近有洗手间，可以存个档。倘若有去拿狙击，一出Atlantica Casino的区域，右边的敌人就会发现我们，直接找个柱子当掩体，清理一下身边的丧尸就可以慢慢练习枪法了。车比较耐打，可以用枪引爆车边的煤气罐。

Case 4-1 第2天11：00 PM～第3天3：00 AM

剧情

恰克按时来到酒吧，情况没有往他想的方向发展，TK并未现身，取而代之的是双胞胎姐妹，原来她俩是受TK指示的。由于TK预料到恰克回来，专门派出了双胞胎姐妹来收拾恰克，她们还抓住了同样来赴约的Rebecca。恰克尝试给双胞胎姐妹讲道理，可很显然她们不会买账，一场以一敌二的战斗即将开始。战斗中，恰克杀死了两人之一的Crystal（或Amber），悲痛欲绝的Amber（或Crystal）在姐妹身旁自杀，临死前还不忘诅咒恰克一定会死在这里。

"动作这么慢，我还以为你喜欢我被捆着，"Rebecca对恰克说，"她们之前的谈话我都听到了，日落之前会有一辆直升机来接TK，而他会带着所有的不义之财逃之夭夭。""对话中有说直升机接应的具体位置吗？"恰克对正在撬门的Rebecca问道。"没有，所以我们要在安全屋的屋顶守着，到时候见。"

晚上十一点是和Rebecca的约定时间，之前全是自由活动，要是手头没有Zombrex了就趁现在去找。约定的地点有恶战，赴约前别忘了带上顺手的武器和美味的食物，武器以近战类的为主，食物里最好不要带酒，因为酒吧里本来就不会缺少酒，喝醉了可就要误事了。约会时间到之前一定要在赌场里调好果汁并存档。

剧情过后BOSS战开始，双胞胎姐妹的实力不是盖的，一定要认真对付。擅长近战的两人攻击力非常高，而且经常会采用迂回、包抄等战术，建议在放有设备的DJ台后换上近战武器，因为双胞胎姐妹不会翻桌子，而且我们站在此处是她们先进入攻击范围。盯住其中一个，等其一过来就赶紧往死里打，血不够就赶紧回复，地上就有吃的。集中干掉两人中的任何一个都会发生剧情，之后另一人自杀（根据优先杀死的角色不同，剧情动画也会不一样）。



Zombrex 3 第3天7：00 AM～8：00AM

剧情

恰克定时定量地为女儿注射了Zombrex，可凯蒂却因感到不适而晕倒。恰克此刻非常惊慌，因为凯蒂的妈妈在变成丧尸前也有过类似症状。Stacey安慰恰克说既然凯蒂还没有发生变化，就暂时不会有事。因为同样的事情也曾发生在Stacey的妹妹身上，只不过她由于无法忍受每天注射Zombrex而选择了自我了断。Stacey要恰克乐观一些，她听说根治病毒的配方已经在开发中，一位叫Isabella的人正在着手研制。

"我只希望凯蒂能够撑到那个时候。"

双胞胎姐妹的剑不要错过。搜刮些酒准备上路。现在是半夜十二点，早上七点到八点之间要回去给凯蒂药，这段时间里继续自由活动，有空的话去玩具店抱点礼物给女儿带回去。

Case 5-1 第3天7：00 PM～8：00 PM

剧情

屋顶的停机坪上，Rebecca将找到的望远镜递给恰克，如果双胞胎姐妹的话没有错，直升机应该在这个时候出现。两人等了好一段时间，正准备放弃之时，Rebecca听到了直升机的声音，直升机径直朝幸运市的旅馆上空飞去。为了阻止TK的逃脱计划，恰克决定立刻行动，Rebecca表示自己会在旅馆同恰克碰面。



任务的要求是晚上七点在安全屋的屋顶看飞机，而给女儿打完第三针最迟也在早上八点，这中间将近十二个小时依然是给我们探索幸运市的。

Case 5-2 第4天4：00 AM结束

剧情

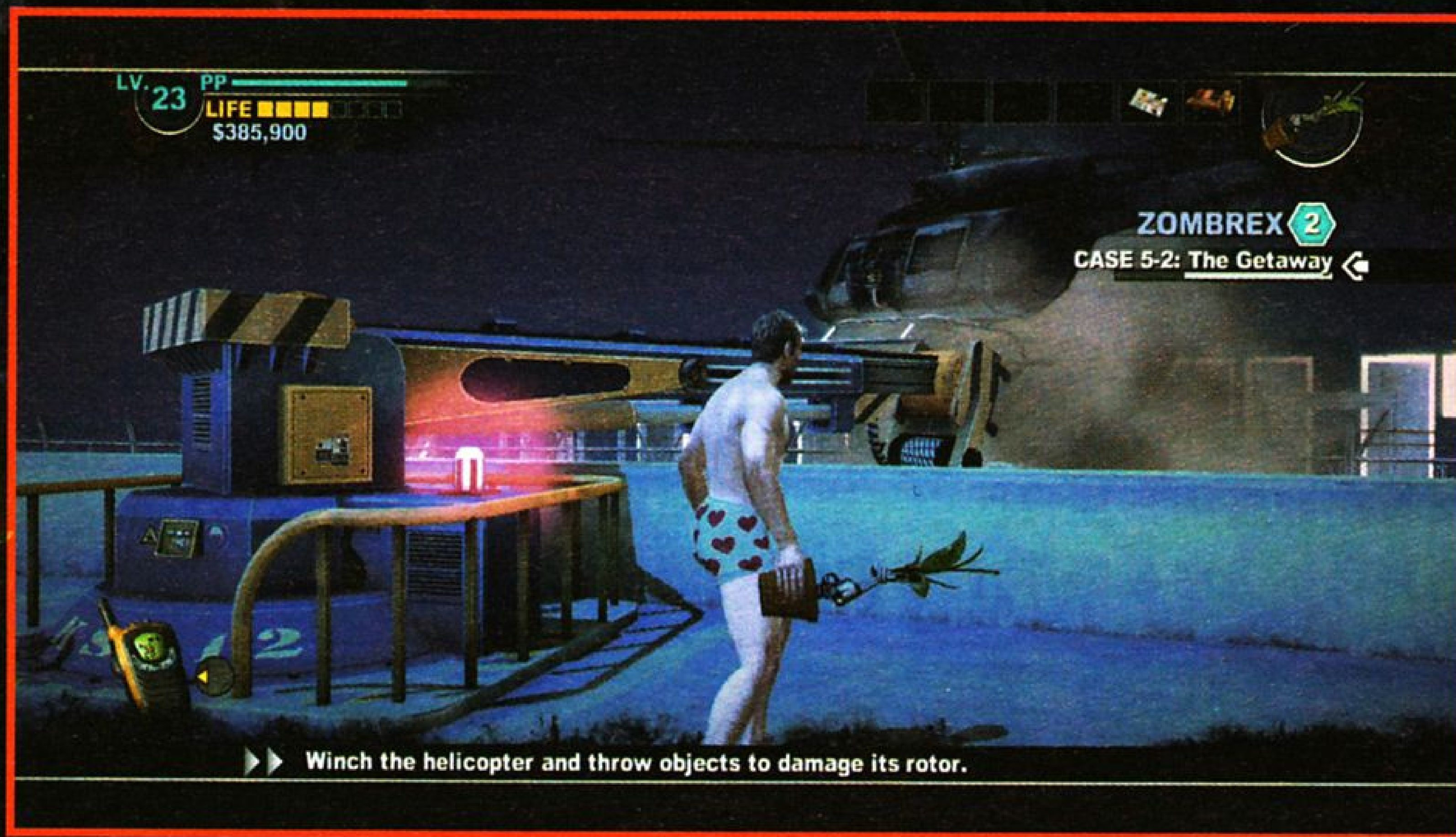
恰克刚进旅馆的电梯，电梯门刚要关上，Rebecca却灵巧地钻了进来："不许丢下我，你是我见过最优秀的先锋了！"恰克无奈地叹了口气："站在我身后。"电梯门打开，TK一伙人果然正在搬运钱箱，看到恰克追上来，TK赶紧往飞机里钻："快起飞！"恰克一个箭步冲上前，顺手抓起起重机的铁钩，以一记漂亮的飞跃直接将铁钩挂在了直升机的起落架上。"给我杀了那混蛋！"TK恼羞成怒地训斥着手下。

由于有起重机的协助，所向无敌的恰克将直升机打得青烟直冒，直升机坠毁前将TK直接甩到了停机坪上，甩到了恰克的面前。"他们害死了这么多无辜的人，就为了这东西！"恰克将一张燃烧着的钞票握在手里。"真是太精彩了，"Rebecca跑到恰克身边，"这家伙还活着吗？"

"当然，他必须要活着来接受他应得的惩罚。"

二人将TK带回安全屋捆好，这家伙还处在昏迷之中。"他就是幕后主使，就为了趁火打劫地弄点钞票，他害死了这么多人。"恰克对Sullivan说。"你的意思是说，仅凭你们三个就发现了隐藏在背后的阴谋，真是让人难以置信。"Sullivan的话出明显含有讽刺意味。"这绝对是个重大新闻！"Rebecca高兴地拍摄着失去意识的TK。

Sullivan想要把TK弄死，但被恰克阻止。回到监控室，Stacey告诉恰克救援一早就会到达，但在那之前凯蒂还需要注射最后一针Zombrex。



直接去Fortune City Hotel找TK，旅馆一层会有些手持突击步枪的杂兵，他们与之前遭遇的敌人并无二致，只是闪避积极点，血量更多些。接下来就要打一场硬仗了，由于我们要面对的是直升飞机，战斗也属于非常规形式，此战远程武器无效，只能以扔东西的方式来给直升飞机造成伤害。在平台上有一些食物和投掷物，你也可以先带好一些投掷物上去，因为一开战就能直接扔，带好东西的话可以对飞机造成重创。

直升飞机的攻击方式是带动起重机的机械臂或本体直接冲撞，也会直接使用机枪扫射，必须要会闪避才好打。Rebecca躲藏的附近掩体比较可靠，去那里躲到起重机的按钮由红变绿（有音效提示），之后立刻跑过去启动就能再次把飞机给扯下来，扔飞机的武器不用刻意去找，停机坪周围一圈的探照灯都可以用。

Zombrex 4 第4天7：00 AM～8：00 AM

剧情

恰克总算找到了最后一支Zombrex，他来到凯蒂身边坐下，一把拿过了她手中的游戏机。"爸爸，还没到存档点呢，这样我必须从头开始啊！"凯蒂提出抗议。"对不起乖女儿，可是打针时间到了。"恰克笑着回答。给凯蒂打完针，Stacey告诉恰克还有多的时间，希望恰克能争取再多救一些幸存者。

早上七点到八点间要给凯蒂注射最后一次 Zombrex，身上已经有药的话可以随意去做支线。

Case 6-1 第4天9：00 AM～10：00 AM

剧情

救援到达的时间已到，大家聚集在监控室的设备前，等待着救援出现的那一刻。原本应该看着 TK 的 Sullivan 也走了过来，他说反正 TK 还在昏迷中，自己不想错过这么精彩的时刻。为了掌握珍贵的第一手资料，Rebecca 居然独自一人跑到救援到达点附近进行拍摄。就在大家准备欣赏救援小组打败丧尸的精彩画面时，意外发生了，一股股绿色的气体从下水道源源不断地涌出，仅仅十几秒钟的时间，整个幸运市都被绿色的气体所环绕。气体的出现不仅阻碍了视线，同时也导致大量丧尸发生变化，行动力与攻击欲望大增，救援小组在惊恐与慌乱中损失惨重，竟然出现了持枪扫射时直接打中自己人的状况，见到情况失去控制，带队的队长 Boykin 发动一辆机车，逃离现场。

救援小队的凄惨状况吓坏了监控室的众人，而 Sullivan 却表示不用担心，还有一批救援在之后赶来，Stacey 对 Sullivan 的言行感到怀疑，毕竟这些天大家早已与外界失去了联系，任何人都没理由知晓政府下一步会有怎样的安排。就在大家争执不休的时候，Rebecca 的身影出现在监控画面中，她现在处境相当危险，恰克决定先出去把她救回来。



早上九点前赶回安全屋等待救援的来临。

Case 6-2 第4天5：00 PM结束

剧情

等恰克赶去地下道，Rebecca 已经被精神失常的救援小队队长 Boykin 抓住了，为了救出 Rebecca，恰克只得将 Boykin 击倒，Boykin 随后拉响手雷自杀。

去 Underground Loading Bay 救 Rebecca，注意此任务和接下来的任务全是一个时间结束，一定要尽快动身。

此时路上会出现大量丧尸，一定要注意安全，他们比普通丧尸要厉害许多，不仅移动速度迅速，还会吐出腐血，若是被扑倒，要按照按键提示尽快挣脱，否则甚至会有挂掉的可能。稍后的战斗场地补血不太方便，建议带点好的回复品在身上。按照提示进入地下后，开车往 Rebecca 的所在地前进，为了确保安全，不要太急于去撞丧尸，而要尽量回避，车快坏了就赶紧换一辆，时刻调出地图查看具体位置，不要开过了。到路口以后有铁栅门阻拦，不得已只有下车，不要与丧尸群做过多纠缠。

与特种兵队长的战斗绝对不能近身硬拼，因为一旦被他掀翻在地就会惨遭痛殴。建议提前拿上狙击枪来与之远距离对抗，这样只需要留心躲避他丢出的手雷，有把握的时候甚至可以站出去拿枪和他硬拼，他手中枪的攻击力不能和我们的狙击相提并论。还有一种战法需要很好的耐心，就是一直等，等他大喊并装填子弹的时候，赶紧冲上去打两下就跑，反复数次也能干掉他。

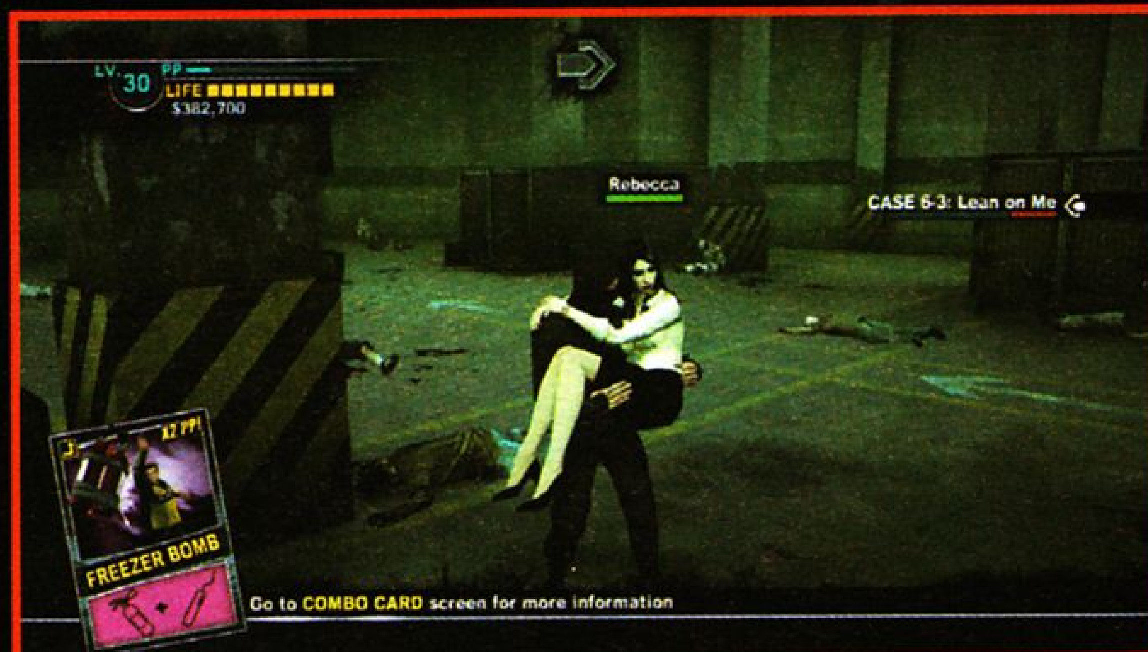
Case 6-3 第4天5：00 PM结束

剧情

恰克将腿部受伤的 Rebecca 抱回安全屋，Rebecca 想其他人讲述了自己的所见所闻。此时 TK 也醒了过来，这家伙对于绿色气体的出现似乎一点也不惊讶。“你是怎么弄到这些气体的，为什么要陷害我，我惹你了吗？”看到 TK 醒了，恰克将肚子里的疑问全吐了出来。“我怎么知道，他们只是告诉我找你就行。”TK 如是回答。

“‘他们’，‘他们’是谁？”

“总有人要来背这个黑锅的，自己去把这些片段联系起来，鬼才知道你惹了谁。”



抱起 Rebecca 去坐车，从斜坡出开上来能通往地面，直接返回安全屋，开车时依旧以回避为主，靠边走是上上之策，尽量将车保持到通往 Royal Flush Plaza 的门口。之后的道路只能抱着 Rebecca 跑了。注意此时如果你做任务的话，会出现很多 BUG，因此绝不推荐。

Case 6-4 第4天5：00 PM结束

剧情

监控室里，聪明的 Rebecca 开始阐述她的观点：“TK 肯定知道很多内幕，这些气体绝对不是他制造出来的，他手头根本没有原料……”话音未落，安全屋的警报突然想起，几只丧尸将他们腐烂的双手搭在了监控室的玻璃窗上。“他们攻进来了，”恰克大叫，“你们把门锁好，我出去排除险情！”

在安全屋幸存者的齐心协力下，安全屋的大门终于再次关闭。“爸爸，我就知道你会打败他们的！”凯蒂从沙发下爬出来，自豪地搜着父亲的手。“Sullivan 是怎么回事，他不是应该随时注意安全屋的警备状况的吗？”Stacey 对恰克说。

“我这就去弄清楚。”



不要去杀丧尸，也不要去管幸存者，他们自己会照顾自己，赶紧按箭头的指示顺序找到三件物品，一次只能拿一件。拿到物品后赶紧跑到损坏的开关处放下即可，这里我们不会是丧尸攻击的主要目标，因此不算太难。将物品全部弄齐后，还要手动启动闸门，迅速连打按键直至闸门完全关上。

Case 7-1

剧情

恰克从监控室走出来，发现TK正大摇大摆地走在过道里，一只漏网的丧尸突然扑向TK，恰克拿起一旁的灭火器，一击就将丧尸制服，不过为时已晚，丧尸以在TK的脖子上重重地咬了一口。

"我记得的最后一件事情，就是自己像往常一样坐在门口的凳子上，然后……我就像现在这样了，他肯定偷偷把绳子解开了，"Sullivan揉着自己的脑袋，"我向你们保证，刚才的事情不会发生第二次。"

"你必须救我，恰克！你必须给我去弄Zombrex，赶紧去！"

"为什么他没有变成丧尸？"恰克问道。"每个人的抵抗能力是有所不同的。"Stacey回答。"那么他还剩多少时间？""这个可就说不准了。"Stacey说。之后大家再次聚集到安全屋的厨房，却从电视上看到了令人惊讶的消息。

"现在，政府已经确信幸运市内正蔓延着恐怖的丧尸病毒，并且之前关于幸运市内还有幸存者的传闻已被证明有误。救援小队进入幸运市后，发现根本就没有所谓的幸存者，所有的人都已经死亡。不过在救援小队准备启程离开之时，联系却意外中断。目前，总统已经下令，彻底摧毁隔离区内的所有事物，军方的轰炸行动将会在七点准时开始……"

"现在你还认为是我的表现过于激动吗？"Stacey厉声质问Sullivan。"你冷静点行吗？政府方面只是收到了错误的信息而已。"Sullivan解释道。"现在政府就要把我们炸上天了，你要我冷静？"Stacey无法抑制心中的怒火。"大家都冷静点！"恰克打断了两人的争吵。"我有办法，"Rebecca突然想到，"只要我能跟电视台联系上，他们一定会派人来拯救大家，到时候每个人都会得救，这令人难以置信的故事也能被众人知晓了！"

"如果我们不能从这里活着逃出去，那么人们永远也不可能听到这故事。"Stacey依旧无法冷静。此时，Rebecca的机智再次体现了出来："首先，我们知道肯定是TK陷害了恰克，并制造了这起事故，但他没机会把假消息传达给政府，更没资格发起一场轰炸行动。看来，这幕后主使……是个大角色。"

众人冷静下来后，恰克提议观看Rebecca在救援小队出现现场拍下的录像，并从中观察出绿色气体是来自于地下通道。恰克准备去一看究竟，但Sullivan却以那里太危险为由站出来阻拦，不过恰克并没把他的劝阻放在眼里。受伤的Rebecca还想跟着恰克一起去，无奈她现在已是连站立都成问题。

"你好不容易才调查出了这么好一个'故事'，在你将它公布于众之前，一定要好好保护着你的脑袋。"



Case 7-2 第5天12：00 AM结束

剧情

在地下通道，恰克发现了一处类似研究设施的秘密地点，还没等他思考明白是怎么一回事，一阵刺耳的声音就传来，恰克拼命捂住耳朵还是被折磨得痛苦不堪，几秒钟后，身旁丧尸的脑袋一个接一个的爆掉了。过了一会，声音停止，一名设施警卫说道："我们已经收集到足够的蜂后了。"恰克疑惑地站起身来，正好被一名警卫看到。

"那不是丧尸，快抓住他！"

收拾掉警卫，恰克慢慢探查到了一间办公室的门口，里面两位研究院模样的人正在对话，再一次的，恰克被发现了，于是只能选择将两人击毙。在研究院使用的笔记本电脑上，恰克发现了本次事件的真正幕后主使——生产Zombrex的Phenotrans公司。

地底的强化丧尸数量想必之前已经见识到了，带自己喜欢的武器开路，由于之后还有枪战，可以适当带把顺手的枪。进入地下通道后去开车，老规矩不要贪图杀敌数，安全抵达目的地才是关键。另外，到达丧尸聚集的大门处以后，要调查右手边的开关才能触发剧情。

剧情过后枪战开始，这里有多个方法可以到达敌人所在的上层，直接从左手边的楼梯走会相对安全一些。走上楼梯，右边就是两名敌人所在的位置，而左边有少量食物，起初这两名敌人并不会发现我们，冲过去肉搏都是可行的。杀掉这两个敌人再用他们的枪干掉远处的另两名敌人。此处可以捡到不少蜂后，地上还有对强化丧尸一击必杀的电磁炮，有多余的空位不妨带上。餐桌上旁有大量食物，吃个饱再往前走，办公室内的两名科学家配备的是手枪，防御力也极低。



Case 7-3 第5天12：00 AM结束

剧情

恰克带着笔记本电脑回到安全屋，将他看到的事情告诉大家，Sullivan显然还是不太认可恰克所说的话。

"我来告诉你们为什么Phenotrans要这么做，"Rebecca一边操作着电脑一边说道，"上一次事故已经过去了好几年，人们并不再像之前那样疯狂地购买Zombrex，而现在丧尸们又回来了，而且连军队都无法阻止他们，他们甚至可以想像到全国各地的药店都在热销Zombrex的景象。""他们这么干，就为了该死的销量！"恰克觉得这简直难以置信。突然间，恰克想起自己捡到了研究员的手机，他立刻将手机递给了Rebecca。

"我这就给电视台打电话，他们马上就回来救我们……"

枪声响起，正中Rebecca的眉心，开枪的人，是Sullivan。

"你得到了你想要的故事，很可惜，你没机会把它讲出来了。"Sullivan脸上洋溢着得意的笑。"你也是为他们做事的！"恰克怒视着Sullivan。"没错，你们本来就应该死在这场事故中，感谢轰炸行动，这样就没人发现你们尸体上的子弹了。"

"我就知道你是个坏人！"

"是啊，小孩子嘴里总是能说出些可爱话来……"就在Sullivan得意之时，Stacey用棒球棍一击打掉了Sullivan手中的枪，失去武器的Sullivan抱着笔记本拔腿就跑，恰克捡起枪来准备反击可Sullivan已不见了踪影。"恰克，你不能让他就这么逃了！"Stacey蹲坐在地上。

"放心吧，我不会让他全身而退的。"（英文原句中用了"one piece"即"一整块"的这种表达，之后会有所呼应。）



返回安全屋，为了求稳，路上无论发生什么事情都请不要恋战，因为我们到现在还没有存档，不小心挂掉可没后悔药吃。

Drop Kick，也就是跳起后按住X不放，这一招如果能直接命中非出招状态下的Sullivan，能将其直接踹成跪下状态，此时就可以用武器狂敲，不过注意由于Sullivan处于跪下状态，因此要用纵向攻击的武器。反复数次就能干掉这个老家伙。

The Fact 第5天7：00 AM结束

剧情

“我不知道你为什么能撑这么久，但不得不承认，你真是一个运气够好的混蛋！”恰克来到TK面前，为他注射了一针Zombrex。“这叫杰出，你懂吗？”TK得意地笑着。

“我女儿才是真的优秀！”

“他总有一天要死的，恰克……”话音未落，恰克对着TK的脸就是一拳。“别打脸！”TK无耻地将口水吐到恰克身上。

幸亏有Stacey在监控室的协助，恰克最终还是追上了Sullivan：“你才是关键人物，是吗？杀了这么多人，就为了那几张臭钱。”

“这就是你的调查结果？恰克，钱是放在第二位的，我们的主要目的是拯救苍生啊！”

“救人？我看你是在搞笑。”

“我们生产药是离不开蜂后的，我们需要收集大量蜂后，这都要感谢Isabella。”

“那TK的行为你怎么解释，他洗劫了这个城市。”

“他已经得到了大量的赏金，是他自己太贪婪了而已。他的行为，跟我们无关。”

“那你口中的‘不伤害无辜’呢？”

“看看这个城市吧，好多人都已经被感染了，包括你那可爱的女儿，如果他们没有持续用药，会发生什么事情？为了保证全国的安全，我们必须牺牲掉幸运市，这不是第一次，也不会是最后一次。”

“是你！是你制造了拉斯维加斯的那场事故！你害死了我的妻子！你毁了我的家庭！”

“这些事情的发生都是有它的理由的，你明白吗？”

经过一场殊死搏斗，恰克终于将Sullivan打倒，可前来接应Sullivan的飞机驾驶员却精准的用炮弹将恰克撂倒在地。Sullivan俯下身来对恰克说了一句临别赠言。

“我们才是正义的一方，不是你，恰克。”

Sullivan准备完毕，飞机正欲将其带走之际，恰克拿起Sullivan身上的钩锁，挂在了面前的铁杆上……（此举兑现了那句：不会让他以“one piece”的状态离开。）

恰克捡起Sullivan落下的手机，拨通了Rebecca所属Channel 6 Action News的电话：“Channel 6 Action News吗？我是恰克·格林，幸运市现在还有一大堆幸存者在安全屋等待着救援，我知道整件事情发生的来龙去脉，请立刻派一艘直升飞机过来。”

恰克乘坐的直升机降落在安全屋的停机坪上，不过前来接应的人中并没有凯蒂和Stacey的身影，他们也表示不知道二人的去向。“快回到飞机上，我们不能再等了！”直升机驾驶员喊道。

“你们先走，别等我，我一定要找到我女儿！”

恰克慌张地赶回监控室，那里空空如也，只有凯蒂的背包，静静地躺在地上……



Over Time

剧情

恰克坐在监控室的椅子上，呆呆地看着空无一人的监控画面，此时一个熟悉的声音响起。

“女士们，先生们，他活下来了，他是个英雄！”

这声音来自通讯器，恰克一把将通讯器拿在手里：“TK？”“谢谢你的Zombrex，恰克，她们两个在我手上。”TK得意地说。“你个混蛋，你要是敢伤害他们……”

“准备好开始加时赛了吗？这才是整场表演最精彩的部分！你要的东西在我手上，现在就轮到你去找来我需要的东西。”

恰克收集到了所有TK要的东西，却无奈再次遭到暗算，三人被吊到丧尸群的上空，TK为了亲眼观赏三人被丧尸啃食特地安排了这么一出。恰克趁TK自我陶醉的时候爬上了平台，还来得及救上凯蒂和Stacey就被TK发现。最终恰克战胜了TK，阴魂不散的TK还企图将恰克推下高台，不料被恰克反制直接扔进了丧尸群中。

“你们俩是想一直被这么挂着，还是一起离开这鬼地方呢？”恰克为二人松绑，凯蒂跳起来抱住了自己伟大的父亲。

“我们这就回家。”

三人紧紧拥抱在一起。



要为TK找七件物品，我们可以根据它们所在的方位选择最合适的路线，这样能节省不少时间。七件物品都是放置在固定位置的，直接去拿就行。其中蜂后的拿法需要特别说明一下，蜂后的地点在Case 7-2时地下实验室的入口处附近，但是并不是放在地上的，而是在一台仪器的顶部，具体位置箭头会有明确指示，我们需要先爬上这台仪器对面设备，然后再往回跳，接着就能顺利取得蜂后了。全部物品入手以后地图会显示出TK的所在位置，在决战地点附近的洗手间存好档，武器就不用找了，反正等下道具都会被收走，进门之前把身上的食品都吃掉。

首先分析一下与TK战斗的场地结构，中央控制绳索升降的机关附近有一瓶饮料和一些纸箱，左右两边的平台有不少武器与食物，但两边的平台只要我们一走上去TK就会启动开关，随后地上就会有火花喷射出来。火花的喷射是有规律的，分为从左往右和从右往左两种，具体会如何喷射要看角色的站位，以开关为判定基准，躲避的方法是顺着火花喷射的方向跑出相应的平台区域，离开前还需要在出口附近等到火焰完全消失才能出去，除此之外没有别的躲避方法。如果没有掌握好躲避火花的方法，轻易走上左右两边平台与自杀无异。

Stacey和凯蒂暂时不用去管，绳索下降的速度其实是很慢的，除非她俩的图像开始闪红光，

注： 提示储存完毕后，除了主线任务以外，还有一个把Zombrex给TK的支线（前提是之前一直没有管被感染的TK），如果要救TK，现在是最后的机会，这也是出现S结局的必要条件。如果没有给TK药，战胜Sullivan后就会直接触发结局A。

Sullivan站在高台上，虽然可以爬上去与他直接对抗，但一切近战武器均无效。对付他的方法很多，这里推荐神技Double Leg

否则根本不用理会，尽快干掉 TK 才是最省事的。TK 除了会和我们对打，还会使用冲刺，被他抱住后会发生 QTE，QTE 为快速旋转左摇杆和两次按键提示，成功后 TK 会眩晕，趁此机会拼命攻击他。TK 只要体力被打下一些就会逃跑，这时千万不要追，该补血就补血，不需要补血就抱起旁边的纸箱往地上扔，纸箱里会随机掉落食物或武器，要抓住机会。对付 TK 的方法很多，这里还是推荐神技空中双腿蹬，也就是对付 Sullivan 时的那招，直接命中非攻击状态时的 TK 会让其晕掉。如果你能掌握 TK 的各种攻击方式，在其出完招后的间隙里用这招简直可以无伤过。不过当 TK 晕掉的时候用什么招打是个关键，推荐是用烟火区找个扳手之类的武器，如果你胆子太小但级别够高，可以试试 Haymaker（按住 X 不放），这招虽然威力低一点儿，但比较皮实，打中一下是一下，多费点时间也肯定能赢。

最后透露一条秘技，和 TK 对打时虽然不能事先带任何道具进场，但你可以事先把有益效果的果汁喝掉，有益效果是可以继承到战斗中的。

其他结局达成条件一览

注：E 结局目前触发条件不明

结局 A

方法：恰克成功完成了所有主线任务，但对于 TK 的被感染置之不理。

切克击败 Sullivan 后，乘直升机回到安全屋，Stacey 抱着熟睡的凯蒂前来登机，却没有注意到凯蒂的书包掉在了电梯口。恰克说书包里有凯蒂母亲的遗物，要二人先登机自己去寻找，结果在电梯口被变成丧尸的 TK 一把拽进了电梯，里面还有大量丧尸。恰克在临死前要 Stacey 照顾好凯蒂。

GAME SUMMARY

PP Earned:		2,851,935 PP
Game Ending:	A	75,000 PP
Zombies Killed:	2,800	10,000 PP
Survivors:	36	70,000 PP
Gifts for Katey:	6	40,000 PP
Money Earned:	$7,143,700	71,437 PP
Total PP:		5,369,603 PP

CONTINUE

结局 B

方法 1：Case 6-1 结束后主线任务失败。

方法 2：Case 6-4 时没能成功拯救安全屋。

方法 3：在轰炸行动倒计时结束前，未能抓住并击败 Sullivan。

轰炸行动开始，整个幸运市灰飞烟灭。

结局 C

方法：Case 6-1 之前有主线任务失败，但凯蒂必须活着，28 日早上 10 点也就是救援小队到来的时候待在安全屋内。

达成条件：恰克、凯蒂、Stacey 三人在监控室准备观看救援情况，此时恰克听到枪声和尖叫声，他独自出门查看，却中枪死亡。子弹是从一把手枪内射出的，开枪者很有可能是 Sullivan。

结局 D

方法 1：完成之前的所有主线任务，但 28 日早上 10 点救援小队到来时不在安全屋外。

方法 2：在 Case 6-1 之前有主线任务失败，凯蒂死亡，但 28 日早上 10 点救援小队到来时在安全屋外。

来拯救的军人确信是恰克谋划了这一切并将他抓进车内，之后绿色气体冒出……随后出现字幕，救援行动失败，没有人活着从幸运市逃出来，外界认定这次事故的罪魁祸首就是恰克。

结局 F

方法：没能及时给凯蒂第四支 Zombrex，但继续游戏，28 日早上 10 点在安全屋内。

恰克看着凯蒂的背包陷入深深地自责，尽管 Stacey 极力安慰恰克这并不是他的错，但恰克一个字也听不进去。这时几个丧尸出现，恰克任凭丧尸将自己啃食也无动于衷。由于安全屋被丧尸攻陷，因此救援小队没能找到幸存者，此次事件也被外界认定为由恰克一手制造。

A convoy of civilian media choppers managed to rescue the safe house survivors shortly before the bombing.

全支线任务一览

说明：所有支线任务以发生时间为序。建议各位熟读之前关于幸存者的内容，以免在实际游戏时产生诸如“为何时间到了看不到任务”之类的疑问。“无任务提示”指该任务不会有任务提示，需玩家自己在指定时间内到场搜索；“BOSS 战”表示要进行 BOSS 战，进入战斗前请检查是否带好武器、杂志、食物，文中不再具体说明。

重要说明：AM 为正午之前，PM 为正午之后，可以简单地理解为上午和下午。但需要注意的是 12：00 AM 是深夜 12 点，而 12：00 PM 是中午 12 点。

1.Happily Ever After Sort Of

无任务提示
发生时间：第 1 天的 6：45 AM～3：45 PM
幸存者：Lashawndra、Gordon

只要从安全屋走到 Royal Flush Plata，马上就能看到黑人大妈，对话后加入。之后在旁边的 Casual Gals 就能找到 Gordon。

2.Snowflake

无任务提示 · BOSS 战：Ted
发生时间：第 1 天的 7：00 AM～第 2 天的 10：00 AM
幸存者：Snowflake、Lenny

进入 Yucatan Casino 之后马上就会发生。Ted 是全游戏最弱的 BOSS，动作迟缓，攻击力弱。将其轻松搞定之后进入驯虎环节，也就是让老虎吃下牛排（Steak）加满血，如果之前未攻击到老虎的话，只要 3 块牛排即可，在虎山附近就能找到 3 块牛排。很多人都觉得这个环节很棘手，因为老虎动作快、威力大，玩家要当诱饵让老虎过来，但如果行动稍慢，老虎就会把玩家当成美味点心了。这里传授一个最简单的方法：在虎山附近有一个合成室，因为老虎是进不了合成室的，所以只要把牛排摆在合成室外面的通道上，人站在通道入口附近（如图所示），这样老虎就会先向你扑过来，但靠近之后又会因为这一规定而放慢速度，这样自然就会吃牛排了。重复几次之后就搞定收工了。

收服老虎之后可以在赌场的监控室里找到幸存者 Lenny，此人必须在你打死或收服老虎之后才肯行动。在他的指引下拉开电闸，他就会加入了。回到安全屋之后，老虎可以作为礼物送给女儿。



3.One Man's Trash

发生时间：第 1 天的 9：00 AM～第 5 天的 12：00 PM

只要来到 Platinum Strip 的 S105 与店主对话即可，之后所有商店的门均会打开。

4.Lost

发生时间：第 1 天的 9：10 AM～10：10 PM
幸存者：Chad、Doris

任务地点的 Doris 需要见到 Chad 才肯走，因此你可以先去 Platinum Strip 的 S106 附近找到 Chad 让他加入，之后一起去见 Doris 即可。

5.Short Sighted

发生时间：第 1 天的 10：00 AM～7：30 PM
幸存者：Esther

Esther 在 Royal Flush Plaza 2F 的 R209，反复对话她就会加入。老太太行动比较慢，如果没有 Leadership 的杂志，就直接把她抱回去吧。今后遇到这样的幸存者都是照单处理即可，当然恰克只有遇到女人才肯抱，遇到男人时就变成搀扶了。



6.Welcome to the Family

发生时间：第 1 天的 11：00 AM～7：00 PM
幸存者：Kenneth、Jack

这两人在 Palisades Mall 的 P107，先清光附近的丧尸，再对话就会加入了。

7.Workers Compensation

发生时间：第 1 天的 1：00 PM～10：00 PM
幸存者：Brittany、Stuart

这两人在 American Casino。男的很不老实，见了玩家会主动攻击，只要揍他几下，他就会乖乖加入了。之后一旁的女郎也会加入。

8.Lush-ious Lady

发生时间：第 1 天的 2：00 PM～第 2 天的 2：30 AM
幸存者：Kristin

醉酒女在 American Casino 的监控室，只要对话她就会加入。此女行动缓慢。

9.Meet the Contestants

BOSS 战：Leon
发生时间：第 1 天的 2：30 PM～第 2 天的 8：30 AM

这场 BOSS 战于 Platinum Strip 触发，之后会取得摩托车钥匙，开车追到 Silver Strip 后正式开打。这一招将其引到地形复杂的开阔地带之后，Leon 开车过来时会随机出现各种状况，其结果就是 Leon 会停止行动一阵子，趁机追上去用强力近战武器揍他即可。如果玩家已经练出了回避技能，这一战可以说是没难度的。另外记得广场中央是有记忆点的。

获胜后玩家就可以获得改装摩托车的工作室了，具体地点在从 Silver Strip 到 Yucatan Casino 的入口附近。



10.Brains Over Brawn

发生时间：第 1 天的 3 ：30 PM～第 2 天的 2 ：00 AM

幸存者：Kevin、Curtis、Brian、John

South Plaza 的这 4 个变态，只要与其中的 John 不断对话即可全部加入，但前提是你的队伍中要有一名女性幸存者。

11.Chuck the Role Model

BOSS 战：Brandon

发生时间：第 1 天的 5 ：00 PM～第 2 天的 12 ：00 PM

幸存者：Vikki

这场战斗发生于 American Casino 的记忆点，必须打过之后才能存档。玻璃男行动迅速，在厕所里神出鬼没，但只要你时刻保持运动，他很难追上你，反而会沉不住气地出跳砍。跳砍之后有很大破绽，乘机揍他即可，不可贪心。击败玻璃男之后与 Vikki 对话，她就会加入。

12.Barn Burner

发生时间：第 1 天的 5 ：00 PM～第 2 天的 2 ：00 AM

幸存者：Trixie-Lyn、Elrod

这两人躲在 Arena 的某个房间里，门口起了大火。只要顺手抄起附近的灭火器把火消掉，进去和这两人对话就可以让他俩加入了。

13.Once Bitten

发生时间：第 1 天的 7 ：35 PM～第 2 天的 8 ：35 AM

幸存者：Jared

这人在 Royal Flush Plaza 2F 的 R202。他被丧尸咬伤了，所以需要 Zombrex 来治疗。给他一支药后就会加入。

14.Cold Blue

发生时间：第 1 天的 10 ：00 PM～第 2 天的 7 ：00 AM

幸存者：Sven

医生位于 Silver Strip 的 N102，刚看见他就看到有位幸存者挂掉了。之后与医生对话就可以了，医生获救后会给你一支 Zombrex 作为谢礼。

15.Tastes Like Chicken

BOSS 战：Antoine

发生时间：第 1 天的 10 ：30 PM～第 2 天的 8 ：30 AM

幸存者：Cinda、Jasper

地点在 Food Court 的 F102。厨师 Antoine 是相当厉害的 BOSS，原因在于他会吃东西回复体力。不过他吃东西的时候也正是攻击他的最佳时机，只是你的攻击力不足的话打掉的血恐怕还不如他回复的多，所以务必要用光剑这样的大杀器。厨师的飞盘飞锅攻击可以躲在柱子后面破解，近身时要注意别被击倒，击倒后他会进行倒地追击，威力巨大。

干掉厨师后厨房的门会打开，里面是幸存者 Cinda。不过 Cinda 需要见到 Jasper 才会加入，Jasper 在厨房对面的高台上，可以从自动贩卖机顶上爬过去。顺带一提的是，这个高台上有打折的杂志，某个屋顶上还有把好枪。



16.An Industrial Fashion

发生时间：第 2 天的 3 ：00 AM～3 ：30 PM

幸存者：Willa、Terri

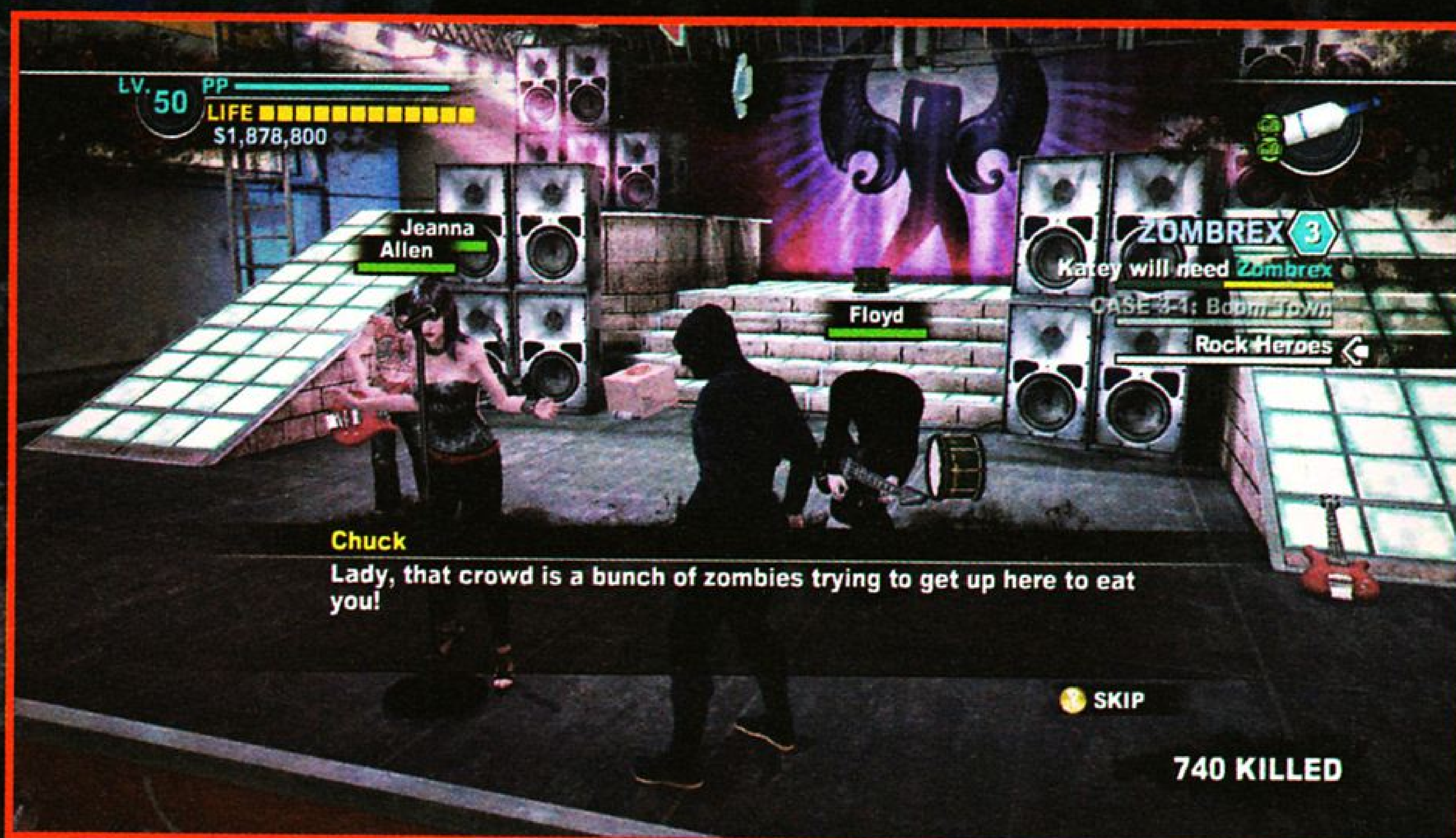
South Plaza 的工地姐妹花比较简单。先帮地上的人清场，对话，再爬上脚手架和另一人对话，之后就会加入。

17.Rock Heroes

发生时间：第 2 天的 4 ：00 AM～3 ：00 PM

幸存者：Allen、Floyd、Jeanna

地点在 Silver Strip。只要与 Jeanna 对话就会全部加入，成功救回安全屋后可以获得 POWER GUITAR 的组合卡。



18.Shopping Spree

无任务提示

发生时间：第 2 天的 8 ：00 AM～4 ：00 PM

幸存者：Erica、Rosa、Bessie

三位购物狂的位置是 Royal Flush Plaza 的 R207。你的任务就是帮她们拿上购物袋。

19.Everyone Knows Slappy

BOSS 战：Slappy

发生时间：第 2 天的 12 ：00 PM～第 3 天的 3 ：00 AM

调查 Palisades Mail 2F 的 P209 门口的女性尸体时就会进入 BOSS 战。溜冰男的行动速度快，火焰喷射器威力大，不过对付他有各种方法。例如在地面上布好弹珠等障碍物，用水枪打他的火焰喷射器等等，均可让他产生硬直。硬直之后可以用飞腿，如果能命中的话可以将其打倒在地，趁机砍上几刀。之后要赶快离开，因为他起身时会使用全方位喷火，不过当其喷完之后有硬直，这时又可以一个飞腿将其放倒。反复即可将其干掉。



20.Wilted Flower

发生时间：第 2 天的 12 ：30 PM～5 ：30 PM

幸存者：Linette

这就是关系到莉奈特暗道的重要任务了。莉奈特在 Palisades Mail 的 P109 做 SPA，先给她一杯饮料，然后对话就会加入。之后按照任务提示的从 P203 进入暗道即可。完成任务之后就可以随意使用这条捷径了。

21.Here Comes the Groom

BOSS 战： Randy
发生时间： 第 2 天的 5 ： 00 PM ～第 3 天的 9 ： 00 AM
幸存者： Danni

调查 Silver Strip 的 N101 的大门就会进入 BOSS 战。电锯男速度快，威力大，不可从正面硬拼。这一战要活用教堂的环境，等电锯男冲过来的时候就跳栅栏，反复数次之后电锯男就会气喘如牛，这时就可以狂砍，有一定几率他会被砍翻，这时还能继续追击。如果用长兵器的话，还可以隔着栅栏砍他。



打死电锯男之后与 Danni 对话，即可救出她。

22.Janus Survivor

无任务提示
发生时间： 第 2 天的 7 ： 00 PM ～第 3 天的 9 ： 00 AM
幸存者： Janus

Janus 的位置在从 Fortune Park 通往 Atlantica Casino 的入口附近，没有任务提示。这人只有在你身上带枪的时候才肯跟你走，回到安全室后他会给你一大笔钱。

23.Par For the Course

发生时间： 第 2 天的 8 ： 00 PM ～第 3 天的 3 ： 00 AM
幸存者： Luz

Luz 的位置是 Royal Flush Plaza 的 R112。只要帮她清光身边的丧尸再对话，她就会加入了。

24.Stuart's Scheme

发生时间： 第 2 天的 9 ： 30 PM ～第 3 天的 2 ： 30 PM

这个事件只有在你营救了 Stuart 后才会发生。Stuart 就在安全屋里，这个事件只要你不断与之对话就能完成，注意如果你无视这个事件，那么会有很多幸存者离开安全屋寻找更好的避难所，此后更有……

25.Mail Order Zombrex

BOSS 战： Carl
发生时间： 第 2 天的 11 ： 00 PM ～第 3 天的 2 ： 00 PM

调查 Royal Flush Plaza 的那辆邮车就会进入 BOSS 战。邮递员主要以霰弹枪攻击，难度不大，由于地形开阔，可以多带几个幸存者配备枪支，即可轻松秒杀。获胜后取得一只 Zombrex。



26.High Roller

无任务提示
发生时间： 第 3 天的 1 ： 00 AM ～ 1 ： 00 PM
幸存者： Jesica、Navada、Jacob

赌场三人组在 Atlantica Casino 的扑克间。你必须在德州扑克大赛中赢翻这三人才能令其加入，同时获得 100 万元奖励。注意你必须身上有 10 万赌本方可开赌。如果你不会玩德州扑克也没关系，找齐 3 本赌博杂志再来就很轻松了，德州扑克的规则在游戏中有说明。这个任务耗时较长，请先做好记录。



27.Hunger Pains

发生时间： 第 3 天的 2 ： 00 AM ～ 10 ： 00 AM
幸存者： Richard

这个馋鬼位于 Platinum Strip 的 S106。只要给他一份食物，吃完就会跟你走人了。获救后他会回报你一份 Zombrex。

28.Fetching Females

发生时间： 第 3 天的 3 ： 00 AM ～ 9 ： 00 AM
幸存者： Nina、Cora、Summer

三美女位于 Palisades Mall 的中央大厅。请她们入队的代价是 10000 元。

29.Secret of Charlie's Gold

无任务提示
发生时间： 第 3 天的 4 ： 00 AM ～ 10 ： 00 AM

这个任务只有在你救出了 Lenny 后才会发生。Lenny 位于安全屋的咖啡间，他会让你去 Yucatan Casino 办一件事情，事成之后有重金相酬。

30.WWJWD

BOSS 战： Seymour
发生时间： 第 3 天的 4 ： 00 AM ～ 7 ： 00 PM
幸存者： Ray

一进入 South Plaza 很快就会进入 BOSS 战。可以将其诱至合成室附近，躲进去用枪射，真是无耻啊。打死警长之后仔细搜索附近的几个合成室，可以救出 Ray。



31.Bank Run

发生时间： 第 3 天的 6 ： 00 AM ～ 5 ： 00 PM
幸存者： Woodrow

跟着 Slot Ranch Casino 里的 Woodrow 到各处的 ATM 取款即可，非常简单的任务。

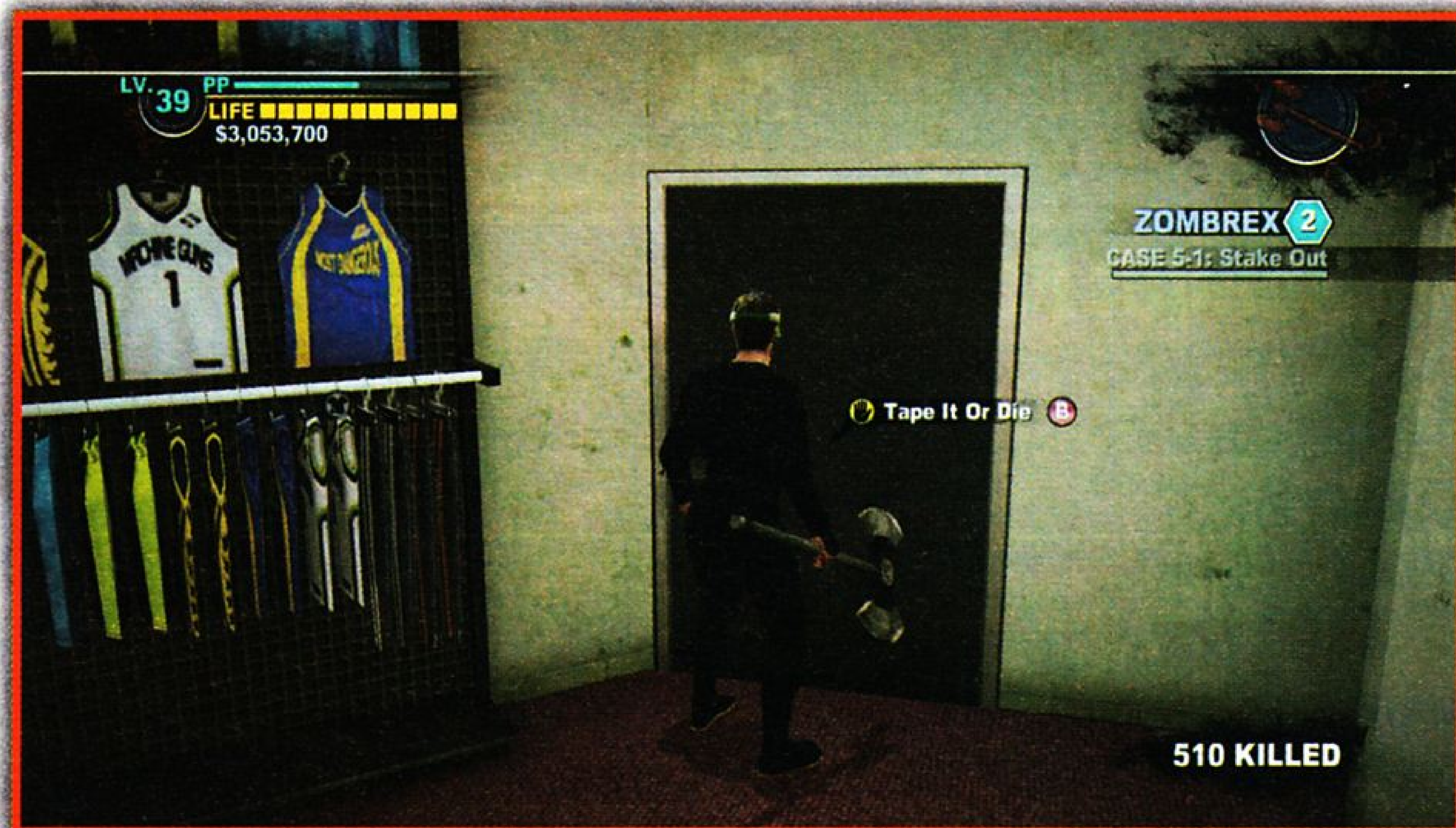
32.Tape it of Die 1

无任务提示

发生时间：第 3 天的 6 : 00 AM～12 : 00 PM

这是最难出现的一个任务。具体地点在 Palisades Mail 的 P110，当满足任务条件时来到楼梯旁的门前调查，会显示 Tape it of Die，之后就能进去了。这个任务的难点在于似乎被系统判定为 4 人相关，而该任务前后有大量其他任务，像 High Roller、Fetching Females 都是 3 人相关的，因此很容易就会导致你接不到这个任务。所以为避免杯具的出现，请在 6 点前尽量将其他出现的任务全部清掉并将幸存者送回去。

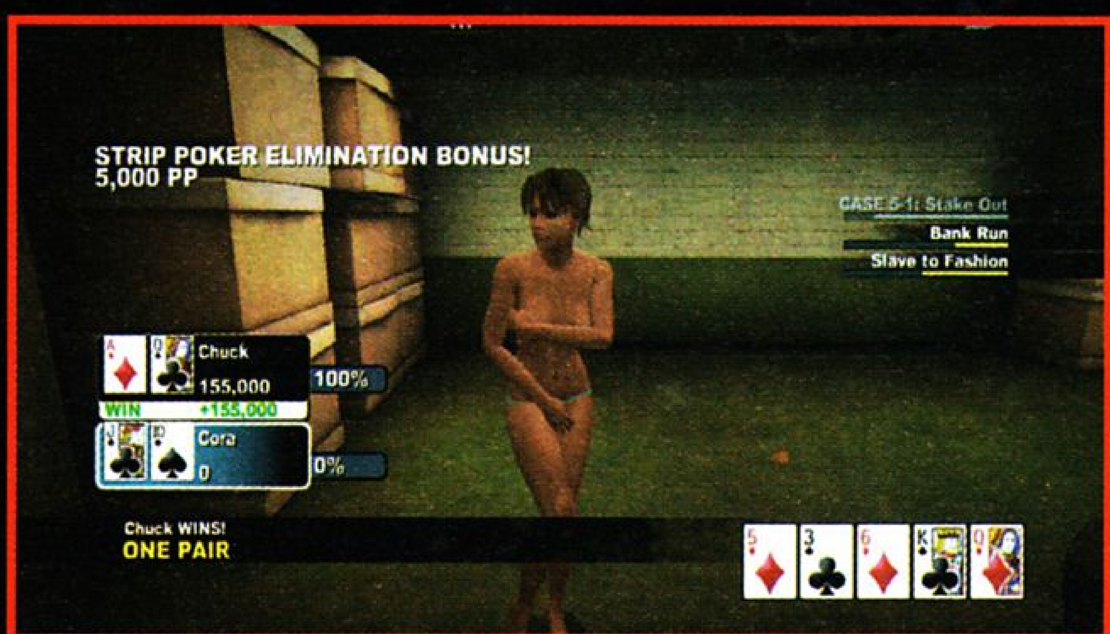
进门之后如果你手上带着 Cement Saw 和 Plates(不要组合)，可以从 Wallace 那里换到 PLATE LAUCHER 的组合卡，另外此处还有一个换装点，千万不要忘了。这里的 4 人目前还不能营救。



33.Ante Up

发生时间：第 3 天的 9 : 00 AM～第 4 天的 9 : 00 AM

这就是传说中的脱衣扑克了。参与聚众淫乱……啊，打牌的人是 Kristin、Trixie-Lynn、Cora、Jack、Woodrow，如果你之前没能将他们救出来，自然是不会来打牌的。规则依然是德州扑克，赌博杂志依然有效。此任务的最终目的是从 Jack 头上赢走骑士头盔。



34.Militia Men

无任务提示 BOSS 战：Deets、Johnny、Derrick、Big Earl

发生时间：第 3 天的 9 : 00 AM～第 4 天的 9 : 00 AM

在指定时间内进入 Fortune Park 就会引发这一 BOSS 战。狙击四兄弟可打可不打，不过当然是"有杀错、无放过"为妙。对付这 4 人的战法都差不多，在他们身边一定都有一处楼梯可以爬上去，之后就近战虐吧。当然他们近身时也会使用砍刀来反击，不过当他们从枪换刀时动作比较缓慢，还是老规矩，砍两下就闪。一周目时为保险起见，建议每灭一人就保存一下进度。

35.Slave to Fashion

发生时间：第 3 天的 9 : 15 AM～6 : 15 PM

幸存者：Europa

这个任务要求恰克只穿一条内裤才能完成，最好是在安全屋就脱光了再出来。如果没有的话，任务中也会提示你去一个地方换装。这个害羞的小妞躲在 Fortune City Hotel，当你脱光之后就可以带她走人了。

36.Chemical Dependency

发生时间：第 3 天的 11 : 00 AM～3 : 00 PM

还记得那位被丧尸咬了的仁兄吗？现在 Jared 需要你再给他一只药，当然这个任务只有在你救出他之后才会发生，他的位置在安全屋内。

37.Art Appreciation

发生时间：第 3 天的 11 : 10 AM～7 : 10 PM

幸存者：Randolph

Randolph 的位置在 Palisades Mail 的 P210。你需要花 3000 元买下他的"拙作"才能让他跟你走。注意这个任务中出现的 Funny Painting 是给女儿的礼物，而且机会只有这么一次。

38.Know When to Fold'em

发生时间：第 3 天的 1 : 00 PM～9 : 00 PM

幸存者：Bill

Bill 在 Silver Strip 的 Shamrock Casino，给他 25000 块钱让他跟你一起走人！

39.Shell Shocked

发生时间：第 3 天的 1 : 15 PM～10 : 15 PM

幸存者：Dean

Dean 躲在 American Casino，对话后他就会加入。此人行动缓慢。

40.One Hit Wonder

发生时间：第 3 天的 3 : 00 PM～第 4 天的 12 : 00 PM

幸存者：Alison、Cameron、Juan、Bibi

这 4 人位于 Slot Ranch Casino。首先身上带瓶饮料，再去 Royal Flush Plaza 的 R110 换上 Tuxedo 和 Black Shoes。见了 Bibi 先对话，再递饮料，之后她会让你去找观众。观众自然只有丧尸了，你可以从后台找一些烟火过来使用，吸引十来只丧尸围到台前之后，Bibi 就会满意了。之后去后台开灯光，接下来是个迷你音乐游戏，成功之后除 Bibi 外的三人加入，帮 Bibi 清光附近的丧尸后 Bibi 也会加入。



41.Bent Wood

发生时间：第 3 天的 4 : 00 PM～8 : 00 PM

此任务只有在 Luz 被救出后才会发生。Luz 位于安全屋内，她会让你去找一支 Golf Club，在 Royal Flush Plaza 的 R112 可以找到，给 Luz 后她会给你一大笔钱。

42.Stranded Siren

发生时间：第 3 天的 6 ： 00 PM～第 4 天的 3 ： 00 AM
幸存者：Tammy

直接去 Atlantica Casino 与这位人鱼小姐对话即可，不过这位小姐可真是寸步难行。

43.Dead or Alive

发生时间：第 3 天的 8 ： 00 PM ～第 4 天的 7 ： 00 AM
幸存者：Andy

位置在 Palisades Mail。这位老兄比较感性，你必须不断对话直至他加入。如果你对话了一半就闪人，他就会吞枪自尽。

44.Demand and Supply

发生时间：第 3 天的 9 ： 00 PM ～第 4 天的 1 ： 00 AM

安全屋的 Sven 找你要 WHISKEY 或 VODKA，给他之后他会给你一支 Zambrex。当然你得之前救出此人，才会有此任务发生。

45.Two's Company

发生时间：第 3 天的 11 ： 00 PM ～第 4 天的 7 ： 00 AM
幸存者：Walter、Royce



两位笑话王在 Silver Strip 的 N110 比拼笑话，听他们说完之后，把旁边柜台上的奖杯送给其中一人即可。如果你把奖杯给了 Walter，那么你需要付给伤心的 Royce 5000 大洋才能让他跟你走。

46.World's Most Dangerous Trick

BOSS 战：Roger、Reed
发生时间：第 4 天的 12 ： 00 AM～第 4 天的 9 ： 00 AM

双魔术师位于 Atlantica Casino，两人一人近战一人远程，注意各个击破即可。获胜后拿到 ROCKET LAUNCHER 的组合卡。

47.Family Feud

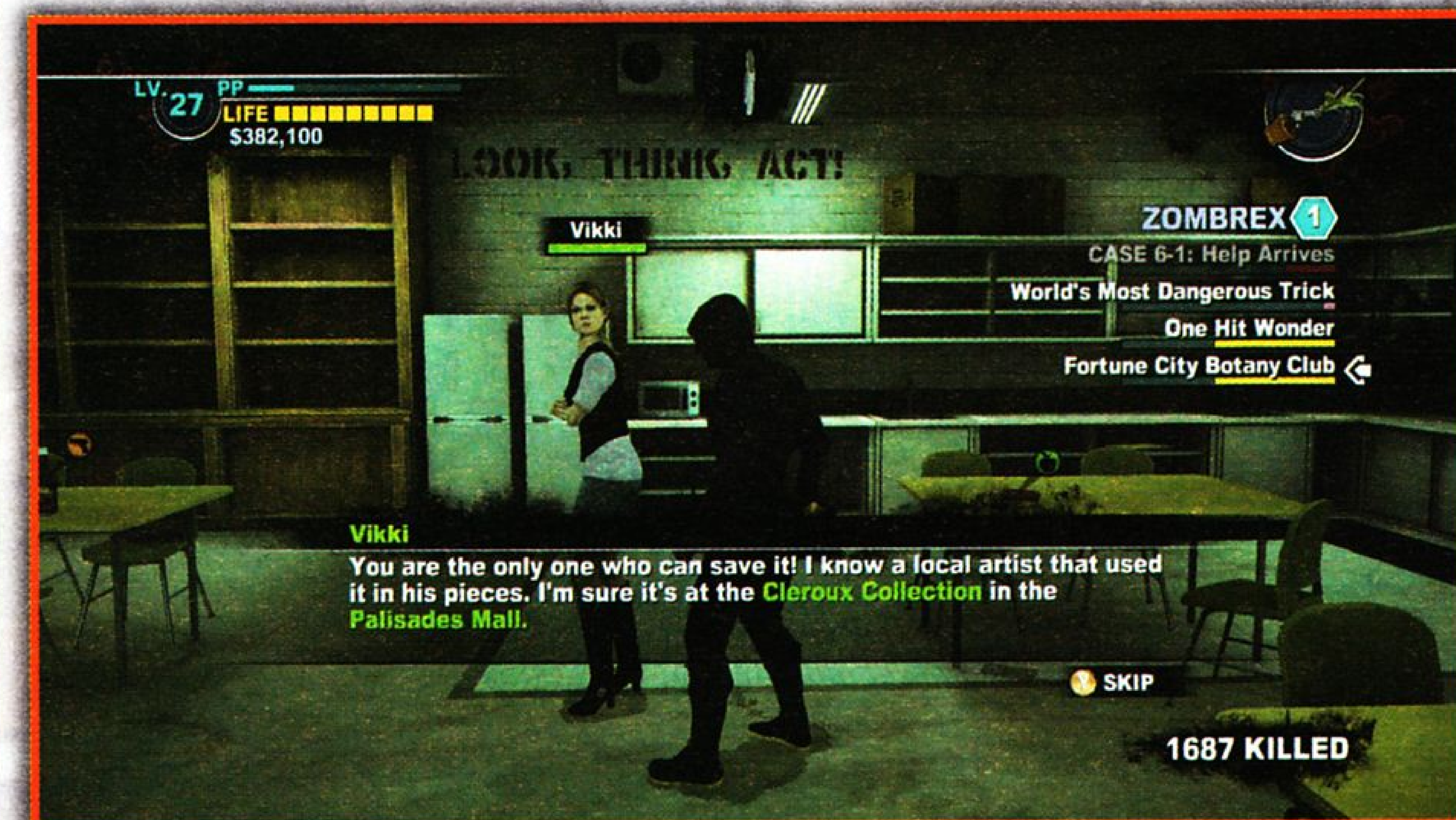
发生时间：第 4 天的 2 ： 00 AM ～ 11 ： 00 AM
幸存者：Lillian、Camille

首先去 Fortune City Hotel 屋顶见 Lillian，她会让你去找 Camille，带 Camille 回来即可。整个过程按箭头走即可。

48.Fortune City Botany Club

发生时间：第 4 天的 4 ： 00 AM～12 ： 00 PM

如果你之前救出了 Vikki，现在位于安全屋的她要你带一个 PEACE ART 给她。注意这东西是一棵植物，位置在 Palisades Mail 的 P210。



49.Delta Point 1

发生时间：第 4 天的 9 ： 00 AM ～ 6 ： 00 PM
幸存者：Matthew、Michael

两军人位于 Fortune Park 中间的记忆点附近，当你身上带枪时他们会毫不犹豫地射杀你，因此靠近前要务必检查身上是否有枪。之后与其对话就能让他们加入，Matthew 行动比较缓慢。

50.Tape it or Die 2

发生时间：第 4 天的 9 ： 15 AM ～ 5 ： 15 PM
幸存者：Gretchen、Wallace、Johnny、Left Hand Lance

此任务的发生条件是之前完成了 Tape it or Die 1。这样他们会在指定时间内给你打电话求救，之后还是来到 Palisades Mail 的 P110，帮他们清光丧尸后对话就能令其加入了。

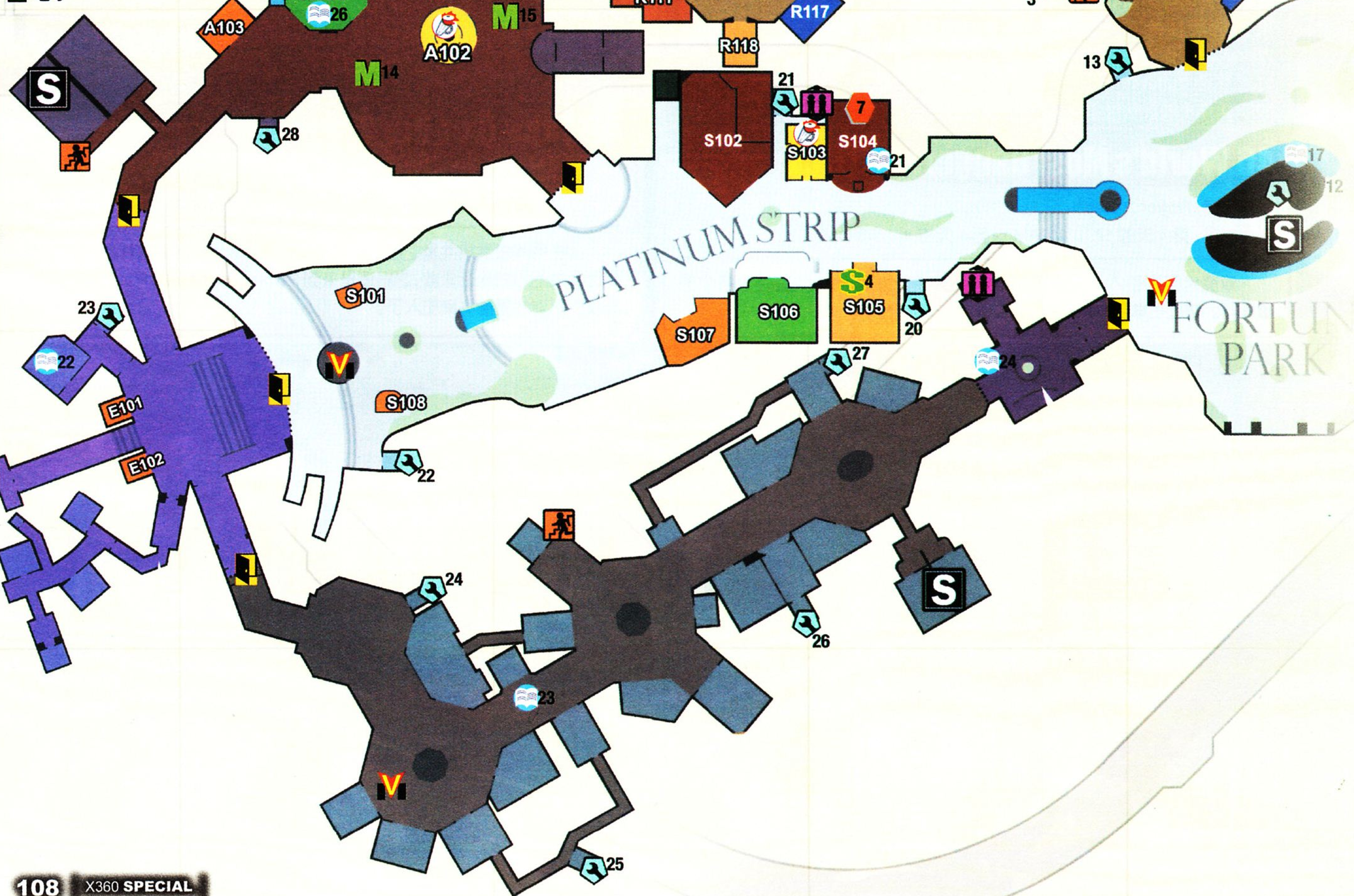
It's pure fun & game!

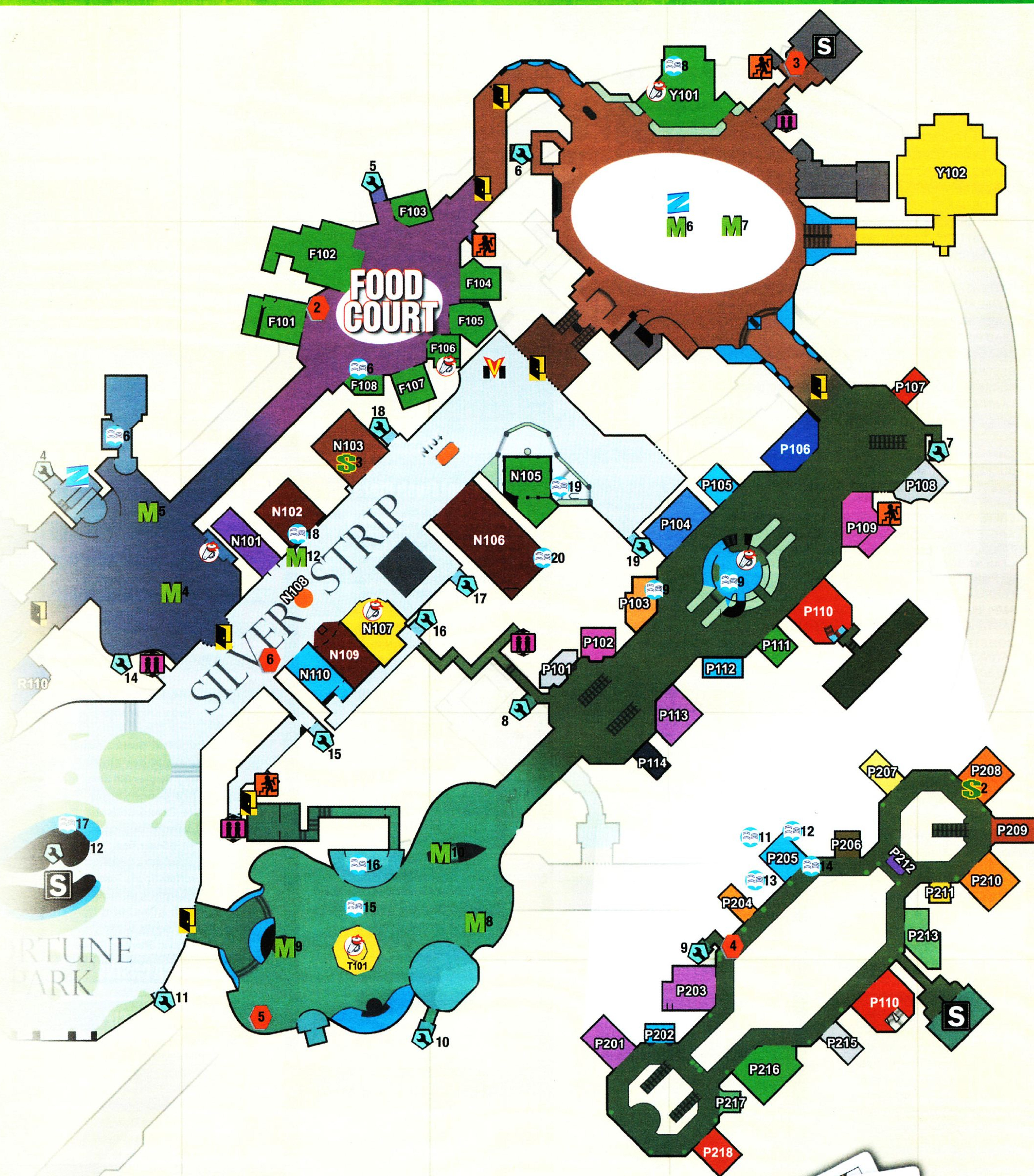
店铺标识

男装	服务
女装	玩具
童装	运动／狩猎
综合服装	典当
饰品	烟草
装饰	娱乐
食品	
饮料	
文具	
礼物	
健美	
厨具	
音乐	
收藏品	
旅行	
电子	

图标说明

食物搅拌器	安全屋
隐藏组合卡	记忆点
区域切换点	合成室
杂志	地下入口
迷你游戏	电梯
商店	
交通工具	
Zombrex	





Indulge yourself

FORTUNE CITY

合成室

	合成室
1	BASEBALL BAT / BOX OF NAILS
2	BATTERY / WHEELCHAIR
3	BUCKET / POWER DRILL
4	FLASHLIGHT / GEMS / LEAF BLOWER / MOTOR OIL / TRAINING SWORD
5	DYNAMITE / GREEN SPRAY PAINT / LAWN DRAFT / NEWSPAPER / PYLON
6	BOX OF NAILS / FIRE AXE / FIRE EXTINGUISHER / PROPANE TANK / PUSH BROOM / SLEDGE HAMMER / TOY SPITBALL GUN
7	FIRE EXTINGUISHER / PUSH BROOM / WATER GUN
8	BOXING GLOVES / COMPUTER CASE / FLASHLIGHT / MOTOR OIL
9	DYNAMITE / FIRE EXTINGUISHER / LAWNMOWER / SERVBOT MASH
10	BOX OF NAILS / CONSTRUCTION HAT / TRAINING SWORD
11	BOWIE KNIFE / BOXING GLOVES / DYNAMITE / HUNK OF MEAT
12	2×4 / BATTERY / LAWNMOWER / LEAF RAKE
13	FIRE EXTINGUISHER / GREEN SPRAY PAINT / LAWNMOWER / PYLON
14	BATTERY / GOBLIN MASK / LEAD PIPE / ROCKET FIREWORK
15	CCHAINSAW / LEAD PIPE / PADDLE / PROPANE TANK
16	BOWIE KNIFE / BOXING GLOVES / FLASHLIGHT / GEMS
17	AMPLIFIER / DYNAMITE / ELECTRIC GUITAR / FIRE EXTINGUISHER
18	LEAD PIPE / MACHETE / PUSH BROOM / ROCKET FIREWORKS
19	2×4 / BOX OF NAILS / CEMENT SAW / SAW BLADE
20	BASEBALL BAT / BOX OF NAILS / PROPANE TANK
21	BUCKET / LEAF BLOWER / PARASOL / POWER DRILL
22	LAWNMOWER / NEWSPAPER / WHEELCHAIR
23	DYNAMITE / FIRE EXTINGUISHER / MACHETE / PUSH BROOM
24	BOX OF NAILS / CEMENT SAW / PLATES / PROPANE TANK
25	CHAINSAW / LEAD PIPE / PADDLE / ROCKET FIREWORKS
26	BUCKET / DRILL MOTOR / PITCH FORK
27	GREEN SPRAY PAINT / PYLON / RED SPRAY PAINT / SAW BLADE / VACUUM CLEANER
28	BATTERY / FOUNTAIN FIREWORK / LIZARD MASK / WHEELCHAIRE
29	BATTERY / LEAD PIPE / MERC ASSAULT RIFLE / ROCKET FIREWORKS / WHEELCHAIR
30	CEMENT SAW / FIRE AXE / SAW BLADES / SLEDGE HAMMER
31	BATTERY / CONSTRUCTION HAT / DYNAMITE / LEAF BLOWER / LEAF RAKE / PARASOL / WHEELCHAIRE
32	AMPLIFIER / BASEBALL BAT / BOX OF NAILS / PROPANE TANK
33	AMPLIFIER / BOW AND ARROW / DYNAMITE
34	CONSTRUCTION HELMET / FIRE EXTINGUISHER / GASOLINE CANISTER / LAWNMOWER / PUSH BROOM / SERVBOT MASK / WATER GUN
35	CEMENT SAW / DRILL MOTOR / PLATES / SHOTGUN

隐藏组合卡

	隐藏组合卡
1	TENDERIZERS
2	BLAMBOW
3	FREEDOM BEAR
4	SNOWBALL CANNON
5	HOLY ARMS
6	PADDLESAW
7	LASER SWORD

迷你游戏

	迷你游戏
1	TEST YOUR STRENGTH
2	CASINO CUP
3	FLAMING CRAPS
4	CASH ME IF YOU CAN
5	GIANT SLOTS
6	LUCKY MARBLE
7	MONEY TO BURN
8	KILLER BLACKJACK
9	RIDE THE WAVES
10	WHEEL OF DESTINY
11	MOTION MADNESS
12	FORTUNE WHISPERER
13	CASH ME IF YOU CAN
14	RIDE THE THUNDER
15	WILD WEST POKER DRAW!

杂志

	杂志
1	Health 1
2	Combat 2
3	Gambling 1
4	Hand to Hand
5	Horror 1
6	Bikes
7	Bargaining 2
8	Health 2
9	Playboy
10	Amusement
11	Combat 1
12	Gambling 2
13	Horror 2
14	Sports
15	Drinking
16	Games
17	Domestic
18	Leadership
19	Juice Boost
20	Gambling 3
21	Psychos
22	Rescue
23	Building
24	Skateboarding
25	Bargaining 1
26	Driving
27	Combat 3
28	Blades



店铺名称

	Americana Casino
A101	Bennie Jack's BBQ Shack
A102	Shots & Awe
A103	The American Historium

	Royal Flush Plaza
R101	Casual Gals
R102	in the Closet
R103	The Man's Sport
R104	The Shoehorn
R105	Tunemakers
R106	Wave of Style
R107	Ye Olde Toybox
R108	Marriage Makers
R109	Roy's Mart
R110	Modern Businessman
R111	Stylin' Toddlers
R112	SporTrance(1F)
R113	The Chieftain's Hut
R114	Yesterday,Today & Tomorrow
R115	Hat Racks
R116	Universe of Optics
R117	Three Club Monte
R118	Astonishing Illusions
R119	Strudy Package
R120	The Dark Bean
R201	Albert's Apparel
R202	Wily Travels
R203	Antoine's
R204	Estelle's Fine-lady Cosmetics
R205	Just in Time Payday Loans
R206	Eternal Timepieces
R207	Kathy's Space
R208	Earmark Leather
R209	Children's Castle
R210	Small Fry Duds
R211	Rush Wireless
R212	Ragazines
R213	Players
R214	SporTrance(2F)

	FOOD COURT
F101	Wild West Grill House
F102	Cucina Donnacci
F103	Cheesecake Mania
F104	Lombardi's
F105	Hamburger Fiefdom
F106	Rojo Diablo Mexican Restaurant
F107	Hungry Joe's Pizzeria
F108	Speedy Expresso

	FORTUNE CITY ARENA
E101	Terror Togs
E102	Hostile Zone

	YUCATAN CASINO
Y101	Baron Von Brathaus
Y102	Shoal Nightclub

	PALISADES MALL
P101	Finders Peepers
P102	FairMoans
P103	Ultimate Playhouse
P104	Flxein'
P105	Beach Body Swim House
P106	Wallington's
P107	Shank's
P108	Bagged!
P109	The Venus Touch
P110	KokoNutz Sports Town(1F)
P111	Chocolates Confession
P112	For Your Leisure
P113	Trendy Cindy
P114	Entertainment Isle
P201	Kicks for Her
P202	Que's Hats
P203	Brand New U
P204	Ned's Knicknackery
P205	Space
P206	Stan's Large Print Books & Magazines
P207	Under the Sea Travels
P208	Army Surplus Gift Store
P209	Kids' Choice Clothing
P210	The Cleroux Collection
P211	Leigh's Fine Liquor
P212	Sever Ties
P213	Robsaka Digital
P214	KokoNutz Sports Town(2F)
P215	Everything Diamond
P216	Chris'Fine Foods
P217	Robsaka Mobile
P218	High-Noon Shooting Range

	ATLANTICA CASINO
T101	Sipparellos

	PLATINUM STRIP
S101	TIR Souvenir Kiosk
S102	Cash Gordon's Casino
S103	Juggz Bar % Grill
S104	Paradise Platinum Screens
S105	Moe's Maginations
S106	Dining at Davey's
S107	From Fortune With Love
S108	TIR Souvenir Kiosk

	SILVER STRIP
N101	Swept Away
N102	One Little Duck Bingo
N103	Tinkerbox
N104	Barrel of Goods
N105	Luaii Wauwii
N106	Shamrock Casino
N107	Pub O'Gold
N108	Rockets Red Glare
N109	Peep Hloe
N110	Hot Excitorama

成就/奖杯及心得

成就说明

成就数量：1000 点 /50 个
难度：★★★☆☆（利用 BUG 时★ -1）
在线成就点数：100 点 /5 个
全成就所需时间：30 小时起
最少通关次数：无法统计
有无会错过的成就：无
有无不影响成就获得的秘技：有
有无成就 BUG：无

本作的成就 / 奖杯和前作相比要简单一些，但依然十分考验耐心。最 X 疼的是游戏一共 50 个成就，每个 20 点，一起 1000 点。要想全部拿完的话，确实需要极大的耐心。在线奖杯也有一定难度，建议找朋友对刷。截止到 2010 年 10 月 14 日为止，官方还未修正在线复制杂志的 BUG，利用这个 BUG 会让全成就难度下降不少。达成条件中打★号的项目，表明要在同一周目内完成。

成就名称	分数	达成条件
Clean Record	20	完成主线任务 The Facts
Justice Served	20	打过 OVERTIME
Zombie Slaughter	20	干掉 500 只丧尸★
Zombie Destruction	20	干掉 5000 只丧尸★
Z-Genocider 2: Genocide Harder	20	干掉 53596 只丧尸★
Zombie Genocide Master	20	干掉 72000 只丧尸★
Vigilante Justice	20	干掉 5 位精神病患者★
Judge, Jury and Executioner	20	干掉 10 位精神病患者★
Zombie Fu	20	徒手杀 1000 只丧尸★
Wrong kind of "Chopper"	20	用摩托车杀 1000 只丧尸★
He hasn't covered wars...	20	用所有的火器类武器命中过丧尸
Head Trauma	20	用所有的近战类武器命中过丧尸
Death From Afar	20	用所有的远程类武器命中过丧尸
Explosive Temper	20	用所有的爆炸类武器命中过丧尸
Slaughter - S = Laughter!	20	用所有的玩具类武器命中过丧尸
Come On! Follow Me!	20	队伍里同时有 8 名幸存者
Saving the Day	20	救出 10 名幸存者★
Hero of Fortune City	20	救出 50 名幸存者★
Needs More Chainsaw	20	第 1 次合成武器
Duct Tape FTW	20	组合出全部的武器
Apprentice Rising	20	等级达到 25 级
Professional Rising	20	等级达到 50 级
Fashion Aficionado	20	换过 10 套不同的衣服
Chuck Greene: Cross Dresser?	20	换过全部的衣服
Bartender	20	第 1 次调合果汁
Look At All That Juice!	20	调合和喝下全部 9 种果汁
Finally Full	20	吃过所有的食物
Having A Gas	20	干掉 1000 只暴走丧尸★
Father of the Month	20	送给女儿 1 份礼物★
Father of the Year	20	送给女儿全部礼物★
Custom Finish	20	第 1 次为你的摩托车喷漆
Curiously Inventive	20	收集所有隐藏于地图上的组合卡
Life Saver	20	收集所有幸存者身上的组合卡
Tough Guy	20	收集所有精神病患者身上的组合卡
Half Deck	20	收集 25 个组合卡
Full Deck	20	收集全部的组合卡
Data Miner	20	见过全部角色，填满你的笔记本
Smashy	20	使用 Smash 技能干掉 100 只丧尸★
Stick 'em up	20	用多种道具成功罩住丧尸
The Skill To Survive	20	驯服老虎
Tape It Or DIE!	20	组合出隐藏组合 Wingman
Big Spender	20	累计消费 600 万
Window Shopper	20	进入过所有的店铺
Masquerade	20	一次性给 10 只丧尸带头套
Improper Behavior	20	给所有的 Zombrex 海报喷漆★
Better With a Friend	20	合作状态下打过全部的主线任务
Don't you die on me!	20	合作状态下复活一次队友
Rising Star	20	在线 TIR 模式中，在任意一种比赛中获得第 1 名
TK's Favorite	20	在线 TIR 模式中，在全部 9 种比赛中获得第 1 名
Win Big!	20	在线 TIR 模式中，在一次完整的赛事中获得最后的冠军

重点成就详解

(1)72000 尸斩：所有干掉指定数量丧尸的成就，必须在同一周目内完成。干掉 72000 只丧尸很有难度，即使用整整一周目的时间来完成都比较勉强，进入 OVERTIME 会比较保险。最好的方法当然是在公园一带开摩托车碾压，摩托车加玩具兔的组合是好的，加电锯也不赖。但注意摩托车也有耐久，加机车耐久的杂志必备。如果能找到朋友帮你刷 12 本杂志，那么这个成就的难度会下降不少。

(2)Smashy、Zombie Fu：徒手杀尸的两个成就可以一起拿。Smash 技能是按住 RT+X，俗称按牛喝水，此技的妙用在于靠障碍物时使用能秒杀丧尸，干掉 100 个不费吹灰之力。徒手杀 1000 人也很简单，可以事先带上加空手格斗技能的杂志。

(3)5 个以所有武器命中丧尸的成就非常之恶心，难度不大，但很考验人的耐心，其中又尤以近战武器最为夸张。准备好一张纸一支笔，或在电脑上建一个文本文档是必须的，完成一项就划掉一项。惟一的好消息是这 5 个成就均可以多周目累计完成。注意，所有武器均只需命中丧尸即可，不必非得打死丧尸。武器列表详见后面的研究。

(4)Come On! Follow Me!：最快 1~3 就能完成。个人建议是利用支线任务 One Hit Wonder 来完成，仅这个任务就能提供 4 名幸存者，再找 4 个可谓相当轻松。

(5)Duct Tape FTW：全组合武器参照之前的全组合武器表即可。不过注意，全组合武器需要在玩家拿齐所有组合卡后才能取得，所以一开始就别想了。有人反应本成就不可多周目累计，个人感觉是因为单色卡状态下组合出来的武器不算，当然这一点至今还无定论。无论如何还是建议大家还是留到满级后在一周目内补齐比较好。纸笔或文本必备。

(6)Chuck Greene：Cross Dresser?：全换装又是一个很考验人耐心的成就，不过好消息是这些服装仅限于在商店中换到的，DLC、成就相关、在线模式相关的服装全部与此无关，并可多周目累计。至于从《CASE 0》继承过来的服装自然就更不算了。后文有全服装列表，可供大家查询，当然，纸笔文本必备。

(7)Look At All That Juice!、Finally Full：吃喝全果汁食物亦可多周目累计。食物方面，腐烂是必须吃的，但不必全吃，具体不明。玩家反应最多的是吃下 Spoiled Hamburger 后解开成就。成就总的来说不难。后文有全食物列表。

(8)Having A Gas：暴走丧尸就是 Case 6 开始出现的那种敌人，此成就可在 72000 人斩的霸业中顺带完成，如果想快速刷到 1000 人，建议带上杂志去地下区域开小车碾压。

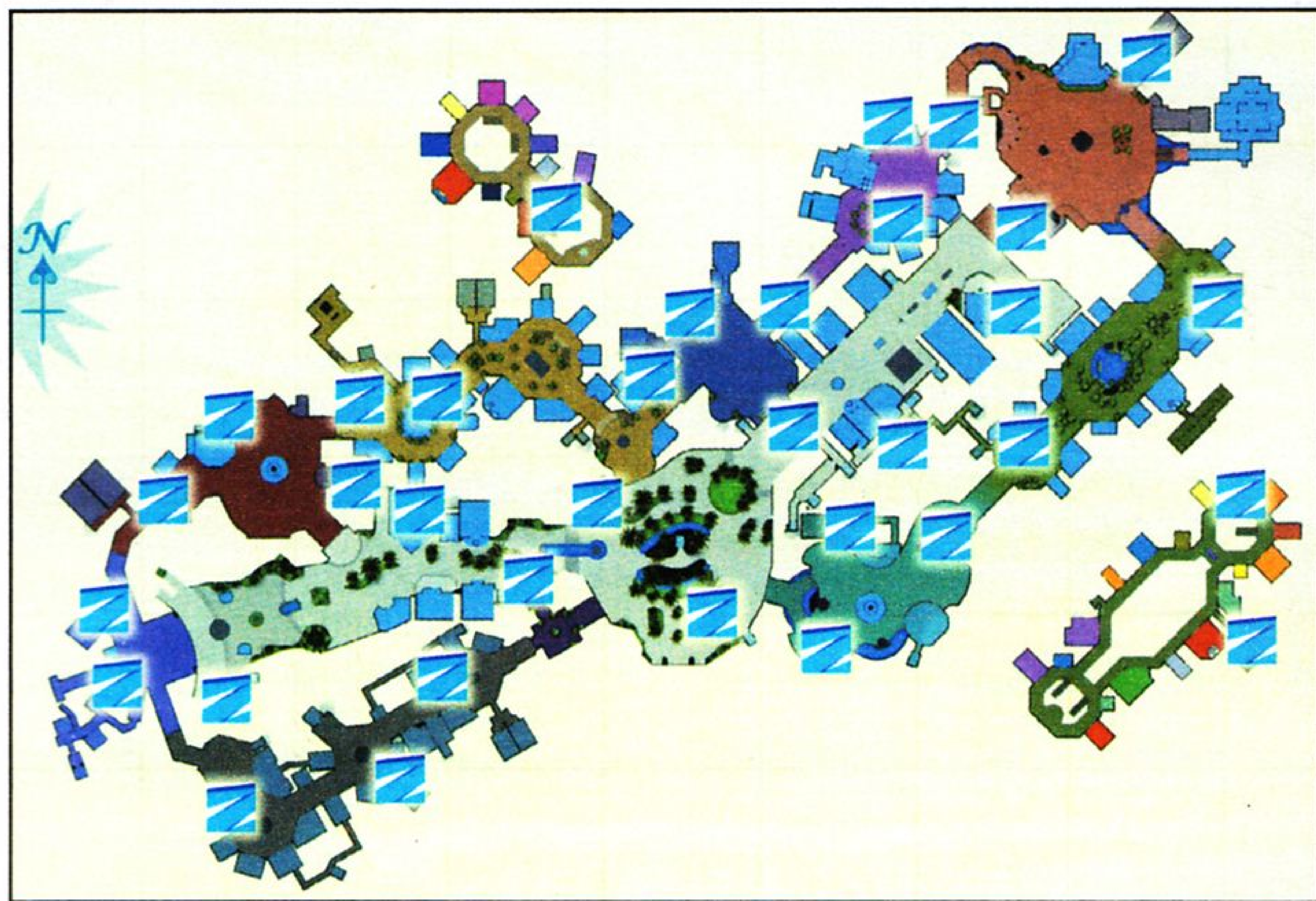
(9)Father of the Year：送给女儿的全部礼物列表详见后文。注意不能累计，必须在同一周目内送出。

(10)Stick 'em up：用多种道具成功罩住丧尸。知道方法后就很简单，在 Ycatan Casino 就有需要用到的道具，给一个僵尸依次套上两幅画、一个头饰，最后套一个木桶，搞定收工。

(11)Window Shopper：进入过所有的店铺。注意这里的店铺包括露天店铺，以及赌场里的某些店。

(12)Masquerade：一次性给 10 只丧尸带头套。在 Palisades Mall 的 P103 可以无限拿头套，一直套到成就入手即可。

(13)Improper Behavior：给所有的 Zombrex 海报喷漆。此成就必须在同一周目内完成。海报地点参见下图。注意只喷一下是不行的，必须喷到出提示后才算数。



(14) 在线 TIR 模式相关：该模式的介绍详见后文。TIR 相关的 3 个成就，必须在 RANKED MATCH 中取得。

全机车改造方案

完成支线任务 Meet the Contestants 之后，玩家就可以获得改装摩托车的工作室了，具体地点在从 Silver Strip 到 Yucatan Casino 的入口附近。在这里可以将特定道具和机车组合，注意如果机车被开动之后就不能组合了，你只能退出该区域重新来过。下面就为大家介绍全机车改造方案！

火箭车

原料是组合武器 Rocket Launcher。Silver Strip 的 N108 有无限 ROCKET FIREWORKS 拿，而同一区域的 N110 附近有 LEAD PIPES。因为只有 150 发火箭弹，所以不是太实用。

电锯车

原料是 Chain Saw。这个大杀器是仅次于兔战车的，不过开起来快感十足。Chain Saw 在 Silver Strip 的 15 号合成屋有。

机枪车

原料是 LMG，弹数 250 发，不算太有用。LMG 可以去 Yucatan Casino 有 Zombrex 的高台上拿。

兔战车

原料是兔子玩具 Giant stuffed rabbit，是最优秀的屠尸利器。不过兔子玩具不太好找，离工作室最近的点是 Platinum Strip 的 S105。

三轮车

加个轮椅就能变三轮车，这个创意真 NB！轮椅在各大赌场均可找到。三轮车不是用来杀敌的，而是用来载人的。

各种彩车

利用喷剂可以为自己的爱车涂装，游戏中共有 5 种喷剂，在很多地方都可以找到。如果要问特定的地点，Red spray paint、Blue spray paint、Green spray paint、USA spray paint 推荐去 American Casino 的 A103 拿；Purple spray paint 推荐去 Food Court 中央区域拿。

给女儿的礼物



把特定道具带回安全屋给女儿，可以获得 PP 值作为奖励，也有对应的成就。所有礼物中最雷的当属那只老虎，此外限时出现的 Funny painting 也要特别注意。如果你不记得你送了哪些礼物，只要去安全屋女儿的房间看看摆设就知道了。

名称	地点
Bag of Marbles	Royal Flush Plaza，R107
Beach Ball	Royal Flush Plaza，R107
Stick Pony	Royal Flush Plaza，R107
Giant Stuffed bull	Royal Flush Plaza，R209
Giant Stuffed Elephant	Royal Flush Plaza，R209
Robot Bear	Royal Flush Plaza，R118
Giant Stuffed Donkey	Royal Flush Plaza，R210
Giant Stuffed Rabbit	Platinum Strip，S105
Watergun	Platinum Strip，S105
Snowflake	Yucatan Casino，支线任务 Snowflake 限定
Funny Paiting	Palisades Mall，支线任务 Art Appreciation 限定

全火器类武器一览

成就“He hasn't covered wars...”要求玩家用所有的火器类武器命中过丧尸，可多周目累计，以下便是全火器的位置。注意不少火器均有多个地方可以获得，文中仅会列出最容易找到的地点。表格以武器名称为序。

名称	地点
Assault Rifle	S105 花 2 万元购买，或是 Case 6-2 与 Sgt.Boykin 战斗时能找到 1 把
Blast Frequency Gun	Case 7-2 任务发生点，在地上能找到
Handgun	P218，各大赌场的安保室，或打死警察丧尸
LMG	Yucatan Casino 高台上放 Zombrex 的地方，或在 N103 花 2 万元购买
Merc Assault Rifle	Case 2-2 中，TK 部下大量配备
Shotgun	P218，或打死警察丧尸
Six Shooter	打倒支线任务 WWJWD 中的 Seymour 后，在轮锯台上取得
Sniper Rifle	P218，或打倒狙击四兄弟后捡起

全爆炸类武器一览

成就“Explosive Temper”要求玩家用所有的爆炸类武器命中过丧尸，可多周目累计，以下便是全爆炸类武器的位置。注意不少爆炸类武器均有多个地方可以获得，文中仅会列出最容易找到的地点。表格以武器名称为序。

玩家注意身上要备一把枪，因为 Acetylene Tank、Gasoline Canister、Propane Tank 需要用枪击爆。爆炸类武器命中丧尸后必定会将其炸死，可观察杀人数来确认是否命中。

名称	地点
Acetylene Tank	South Plaza 有工人僵尸正在推
Dynamite	合成室 5 号、9 号、11 号、17 号、23 号、31 号、33 号
Gasoline Canister	34 号合成室
Grenade	P218
Propane Tank	合成室 6 号、15 号、24 号、32 号
Rocketfirework	N108

全远程类武器一览

成就“Death From Afar”要求玩家用所有的远程类武器命中过丧尸，可多周目累计，以下便是全远程类武器的位置。注意不少远程类武器均有多个地方可以获得，文中仅会列出最容易找到的地点。表格以武器名称为序。

名称	地点
Basket Ball	R112
Bow and Arrow	R113
Box of Nails	大家最熟悉的工作室
Football	R112
Gems	R108
Golf Club	R112
Lawn Daft	5 号合成室
Metal Baseball Bat	R103 柜台内
Music Discs	R213
Plates	R203
Saw Blade	合成室 19 号、27 号、30 号
Soccer ball	P110
Tennis racquet	Yucatan Casino 的某房间内
Vinyl records	R102

全玩具类武器一览

成就“Slaughter – S = Laughter!”要求玩家用所有的玩具类武器命中过丧尸，可多周目累计，以下便是全玩具类武器的位置。注意不少远程类武器均有多个地方可以获得，文中仅会列出最容易找到的地点。表格以武器名称为序。

名称	地点
Bag of Marbles	R107
Beach Ball	R111
Bucket	安全屋区域
Cardboard Cutout	S104，看板
Casino Chips	赌场里的筹码
Fancy Painting	R101，墙上
Funny Painting	支线任务 Art Appreciation 中花 3000 元买的画，全游戏仅此时可以获得。此物同时也是给 Katey 的礼物，若想同时解礼物和全远程武器的成就，可以把画扔在丧尸身上，这样就不会坏了
Giant Die	R118
Giant Stuffed Bull	R209
Giant Stuffed Donkey	R210
Giant Stuffed Elephant	R111
Giant Stuffed Rabbit	F104
Goblin Mask	R209
Hunk of Meat	R201，或路上打丧尸随机出现
Liberty Torch	Slot Ranch Casino 的舞台上
Lizard Mask	R107
Massager	N110

名称	地点
Novelty Beer Mug	S103
Novelty Cell Phone	R211
Novelty Liquor bottle	P211
Novelty Perfume Bottle	R109、R204
Novelty Poker Chip	S107
Painting	R104
Playing Cards	赌场里的扑克牌
Pylon	安全室区域附近
Robot Bear	R118
Servbot Mask	Y101
Small Painting	F101
Stick Pony	R107
Tiki Mask	N105，柱子上
Tire	支线任务 Meet the Contestants 完成后，出现在机车工作室车辆的后方
Toy Helicopter	R107
Toy Spitball gun	R107
Treasure Chest	Atlantica Casino，藏宝箱
Wacky Hammer	S105，Y101
Watergun	P103
Whipped Cream	Atlantica Casino，贝壳舞台前方
Zombie Mask	R107

全近战类武器一览

成就“Head Trauma”要求玩家用所有的近战类武器命中过丧尸，可多周目累计，以下便是全近战类武器的位置。注意不少近战类武器均有多个地方可以获得，文中仅会列出最容易找到的地点。近战类武器的数量是最多的，因此这个成就也是最难的。所谓击中，X、按住 X、LT 后 RT 三种攻击方式均算在内，为保险起见，建议各位每种武器多敲几下，免得一失手成千古恨。祝各位早日解开这个成就！

首先来看看有特殊取得条件的近战类武器。



名称	地点
Money Case	支线任务 Workers Compensation 中生存者的附近
Giant Pink Chainsaw	支线任务 Here Comes the Groom 中干掉 Randy 后拿到
Katana Sword	Case 4–1 主线任务中击败双子女后拿到
Military Case	Case 5–2 主线任务中，坐电梯打直升机之前
Comedy Trophy	支线任务 Two's company 中，你要颁发的奖杯
Magician Sword	支线任务 World's Most Dangerous Trick 中，击败 Roger 和 Reed 后入手

OK，接下来是常规近战类武器的获得方法一览。因为这个部分实在太多了，因此就不以武器名称为序，改以地点为序，以方便大家逐个使用。这里也感谢 hk twin 朋友提供资料。注意使用时请按顺序使用，因为很多武器在前面用过了，所以表格越往后越少，一开始的安全屋和 Royal Flush Plaza 是最多的。

安全屋区域

名称	地点	名称	地点
Scissors	Stacey 旁边	Coffee Pot	茶水间
Fire Axe	女儿的房间外	Ketchup	茶水间
Fire Extinguisher	女儿的房间外	Mustard	茶水间
Leaf Rake	女儿的房间外	Large Wrench	安全屋外的机房角落
2x4	安全屋大门前	Powerdrill	安全屋外的机房角落
Pallet	安全屋大门前	Push Broom	安全屋外的机房角落
Garbage Bag	安全屋大门前	Broom Handle	把 Push Broom 用坏
Cardboard box	安全屋大门前	Folding Chair	安全屋外机房黄色阶梯前
Shower Head	厕所内	Baseball Bat	安全屋外的合成室
Steel Shelving	Sullivan 座位附近	Sledge Hammer	安全屋外最后的大门旁

Royal Flush Plaza 区域

名称	地点
Large Planter	R101 外
Cash Register	R101
Handbag	R101
Hanger	R101
Shopping Boxes	R101
Sandwich Board	R101 外
Square Sign	R101 外
Garbage Can	R102 外
Brick	R102
Foam Hand	R102
Speaker	R102
Indoor Garbage Can	厕所内
Metal Garbage Can	厕所内
Medicine ball	R103
Boxing Gloves	R103
Dumbell	R103
MMA Gloves	R103
Flower Pot	R104
Crowbar	R104
Stool	R104
Large Fern Tree	R104
Acoustic Guitar	R105
Amplifier	R105
Bass guitar	R105
Drum	R105
Electric Guitar	R105
Wheelchair	R105
Battery	2 号合成室
Nightstick	R106
Shampoo	R106
Water Cooler	R106
Water Bottle	把 Water Cooler 丢出去
Large Vase	R108
Padded Blue Chair	R108
Fancy Bench	R109 外，楼梯下
Flashlight	Zombrex 1 事件中的抢劫者身上
Tomahawk	Zombrex 1 事件中的抢劫者身上
Computer Case	R109
Keyboard	R109
LCD monitor	R109
Rotating Display	R109
Small Potted plant	R109
Small Suitcase	R109
Utility Cart	R109
Centurion Bust	R110
Suitcase	R119
Mannequin Female/Head/Arm/Leg/Torso	R112，将女模特破坏
Mannequin Male/Head/Arm/Leg/Torso	R112，将男模特破坏
Spear	R113
Serving trey	R116
Gift Shop Lamp	R118
Highback Oak Chiar	R111
News Paper Box	R114
Round Potted Plant	R114
Ad board	R120 外围缺口处
Large Potted Plant	R120 外围
Barstool	R120
News Paper	R120
Patio Table	R120
Bowling Ball	R112 2F
Skateboard	R112 2F
Machete	R201
Lamp	R202
Chef Knife	R203
Cooking Oil	R203
Cooking Pot	R203
Shopping Valuables	R207
Cactus Plant	R208
Gumball Machine	R209
Small Fern Tree	R211

Slot Ranch Casino 区域

名称	地点
Fancy Tall Chair	赌场内
Fancy Small Chair	赌场内
Leaf Blower	舞台后台
Mic Stand	舞台后台
Spot Light	舞台后台
Training Sword	舞台后台
Motor Oil	4 号合成室
Stand	赌场金库外
Velvet Bar	赌场金库外
Keg	酒吧内
Croupier Stick	赌桌上

Food Court 区域

名称	地点
Bull Skull	F101 外
Large Barrel	F101 外
Mining Pick	F101 外
Meat Cleaver	F101
Pan	F101
Pitchfork	F101
Tikie Torch	F101
Small Vase	F102
Parasol	F102 外的桌上
Patio Chair	F102 外
Lance	F105
Plastic Garbage Can	F105
Donkey Lamp	F106
Stone Statue	通往 Yucatan Casino 的门附近

Yucatan Casino 区域

名称	地点
Cushioned Tall Chair	赌场内
Drink Cart	赌场内
Yellow Tall Chair	赌场内
Dolly	Y101
Whipped Cream	Y102 北
Roulette Wheel	赌桌上
Table Lamp	南边灰色区域的柜台
Vacuum Cleaner	南边灰色区域

Palisades Mall 区域

名称	地点
Bowie Knife	P107
Broad Sword	P107
Massager	P109
Peace Art	P210
Paddle	P207
Swordfish	P207
Battle Axe	P204
Lawnmower	9 号工作室
Moosehead	P218
Mayonaise	P216
Hockey Stick	P110 2F

Atlantica Casino 区域

名称	地点
Construction Hat	10 号工作室
Step Ladder	西南角的桌子附近

其他区域

名称	地点
Protestor Sign	Fortune City Hotel 中央地上
Long Stick	Fortune City Hotel 电梯附近
Plastic Bin	South Plaza 的厕所
Cement Saw	South Plaza 的某工作室附近
Paint Can	South Plaza 的某工作室附近
Drill Motor	South Plaza 的某工作室
ChainSaw	South Plaza 的某工作室附近
Lead Pipe	South Plaza 的某工作室
Metal Barricade	Platinum Strip 到 Arena 的入口附近
Ply Wood??	S104 屋顶
Bench	Fourtune Park
Mailbox	Silver Strip 到 Slot Ranch Casino 的入口附近
Bingo Ball Cage	N102

成就相关的服装一览

这个部分是为成就“Chuck Greene：Cross Dresser?”服务的，已经将各种服装按地点分好，大家依表行事即可。与成就无关的服装亦在后文有介绍取得条件。本表原出处是台湾巴哈姆特网站的Zcolor，感谢stbaav朋友进行验证。最需要注意的是，有一套服装要引发了支线任务Tape it of Die 1后才能获得。

地点	件数	换装名称
R101	2	Knotted Top Cutoffs、Ladies Hat
R102	3	Hip Hop Outfit、Skater Outfit、Yellow Sneakers
R104	2	Black Canvas Sneakers、Yellow Sneakers
R106	2	Blue Hair、FUll Beard Moustache
R107	1	Funny Lizard Mask
R109	1	Hygiene Mask
R110	4	Black Dress Shoes、Business Casual、Collegiate Ensemble、Tuxedo
R111	2	Kids Super Hero Boots、One Piece Pajama
R112	7	Baseball Cap Sport、Baseball Uniform、Basketball High Tops、Football Helmet、Football Uniform、Sport Track Suit、Yellow Sneakers
R115	2	Tourist Boat Hat、Wild Frontier Hat
R116	3	Aviator Glasses、Sport Glasses、Yellow Tinted Glasses
R117	3	Black Dress Shoes、Fedora、Polo Shirt Blue Jeans
R118	1	Novelty Glasses
R201	3	Black Dress Shoes、Collegiate Ensemble、Plaid Suit
R204	2	Grey Hair、Pink Hair
R207	2	Knotted Top Cutoffs、Tube Top Mini Skirt
R208	6	Black Cowboy Boots、Black Cowboy Hat、Black Cowboy Outfit、White Cowboy Hat、White Cowboy Boots、White Cowboy Outfit
R209	2	Kids Super Hero Eye Mask、Funny Goblin Mask
R210	2	Knit Cap、One Piece Pajama
Slot Ranch Casino·舞台后台	1	Show Girl Head Piece
Yucatan Casino·金库	1	Dealer Visor
Yucatan Casino·南边房间	1	Dealer Outfit
P101	2	Black Rimmed Glasses、Rocker Glasses
P102	2	Blue Hair、Pink Hair
P103	2	Funny Servbot Mask、Kids Super Hero Costume
P105	4	Banana Hammock、Sport Glasses、Surf Wetsuit、Tourist Boat Hat
P106	2	Highbrow Ensemble、Tuxedo
P107	2	Mohawk Hair、Shaved Head
P108	2	Black Dress Shoes、Yellow Sneakers
P109	1	Grey Hair
P110	9	Baseball Cap Sport、Baseball Uniform、Basketball High Tops、Basketball Uniform、Cleats、Sport Track Suit、Tennis Head Band、Tennis Outfit、White Tennis Shoes
P110·密室	1	Mid length Tshirt Jeans
P112	3	Business Casual、Polo Shirt Blue Jeans、Sandals
P113	2	Knotted Top Cutoffs、Summer Dress
P201	3	Bunny Slippers、Go-go Boots、White Low heels
P202	4	Fedora、Ladies Hat、Knit Cap、Russian Hat
P203	3	Summer Dress、Tube Top Mini Skirt、White Low heels
P205	6	Boardwalk Apparel、Loud Summer Special、Tourist Boat Hat、Wild Frontier Hat、Yellow Sneakers、Yellow Track Suit
P207	1	Hula Dress
P209	3	Funny Zombie Mask、Kids Super Hero Boots、Toddler Outfit
P218	4	Army Jacket Pants、Black Military Boots、Swat Helmet、SWAT Outfit
N110	4	Blue Oyster Biker Outfit、Filp Flops、Go-go Boots、Mesh Party Wear
中央公园记忆点左下方的草丛	1	Flower Head Piece
S101	2	Baseball Cap TIR、TIR Outfit
S107	3	Filp Flops、Fortune City Grey Shirt、Hawaiian Holiday Gear
S108	1	TIR Outfit
South Plaza·上排左起第2间工作室	1	Underwear
South Plaza·下排右起第3间工作室	1	Blue Grey Work Overalls
E101	1	TIR Outfit
E102	1	Baseball Cap TIR
A102	1	Casual Beachwear
A103	4	American Showman Helmet、American Showman Jumpsuit、Fortune City Red Shirt、White Leisure Suit
Americana Casino·监控室	1	Dealer Visor

特殊服装一览表



所谓特殊服装，是指和成就无关的服装，这部分服装一般都可以直接在安全屋的记忆点里直接选择更换。其中部分服装有隐藏效果，如魔界村套装为无敌，忍者装为不容易吸引丧尸注意且追加武士刀动作等等。

名称	取得条件
Bowling Shirt	《丧尸围城 2 Case 0》独有装
Champion Jacket	在TIR比赛中获胜一次
Dealer Outfit	解除成就“Chuck Greene：Cross Dresser?”
Diner Waitress	《丧尸围城 2 Case 0》独有装
Hockey Mask	解除成就“Head Trauma”
Hunting Jacket	《丧尸围城 2 Case 0》独有装
Knight Armor	解除成就“Justice Served”
Knight Boots	S105，花200万购买
Knight Helmet	支线任务Ante Up中，从Jack手里赢得
Orange Prison Outfit	解除成就“Judge，Jury and Executioner”
Overalls	《丧尸围城 2 Case 0》独有装
Tattered Clothes	解除成就“Zombie Fu”
TIR Helmet	在TIR比赛中总计获得100万元
TIR Uniform	在TIR比赛中总计获得500万元
Willamette Mail Security Uniform	解除成就“Hero of the Fortune City”

以上列表中并未收录各版本游戏的特典，以及需要在Xbox LIVE上花钱下载的服装，因此大家最熟悉的港版特典忍者装没有收录。注意本作在Xbox LIVE上有免费服装下载，但该服装下载之后并不能直接穿，其作用是可以让你和有这些服装的人联机。真正可以穿的服装都不是免费的，大家不要搞错了。

全食物一览表

这个部分是为成就“Finally Full”服务的，可多周目累计，以下便是全食物的位置。注意不少食物均有多个地方可以获得，文中仅会列出最容易找到的地点。因为Food Court是食物最集中的地方，因此全食物探求之旅应该从这里展开。



食物	地点
Bacon	F101
Apple	P216
Baked Potato	A101
BBQ Chicken	F101
BBQ Ribs	F101
Beans	F106
Beer	任何酒吧
Brownie	F103
Burrito	F106
Cake	F103
Chili	F106
Coffee	到处都是
Coffee Creamer	R120
Cookies	F103
Donut	F103
Drink Cocktail	Y102
Fish	N105
Fries	F105
Hamburger	F105
Hotdog	Arena、Platinum Strip区域大量存在
Ice Cream	F103
Jellybeans	F104
Large Soda	Y101
Lobster	F102厨房
Melon	P216
Milk	P216
Onion Rings	F105
Orange Juice	P216
Pasta	F102
Pie	F103
Pineapple	P216
Pizza	Food Court
Snack	到处都是
Steak	P216
Sushi	N105
Taco	F106
Vodka	任何酒吧
Whiskey	任何酒吧
Wine	任何酒吧

除了上述东西之外，更有9种腐烂食物。腐烂食物的取得方法是把垃圾桶砸烂后从中寻找，其中有几种（比如最重要的Spoiled Hamburger）需要在Food Court区域的垃圾桶随机找到。9种腐烂食物分别是：Spoiled BBQ Chicken、Spoiled Ribs、Spoiled Bacon、Spoiled Fish、Spoiled Hamburger、Spoiled Hotdog、Spoiled Lobster、Spoiled Steaks、Spoiled Sushi。

我为在线狂——TIR模式心得

本作的联机模式TIR关系到3个成就以及3套衣服，虽然意义不算大，但是作为系列史上首次对应网战，不用说还是要支持一下的。TIR模式可以用来赚钱，不过大部分人打这个模式应该还是为了成就，因此我们就直接从RANKED MATCH开始讲起了。

综述

一场完整的TIR模式赛事，是由4场比赛组成的。而这4场比赛又是从9种迷你游戏中挑出来的。每场比赛挑选的范围是固定的，例如第一场比赛肯定是从Zomboni和Ramsterball中二选一，最后一场一定是Slicecycles。

4场比赛结束之后，根据玩家拿到的总分数，会排出名次。成就"Rising Star"是指在任意一场比赛中拿到头名，而"Win Big!"就是指4场比赛之后拿到总第一名。由于最后一场Slicecycles的分数极高，前面三场就算拿不到第一，在最后一场逆转的可能性也是有的。

下面就让我们来看看这9种迷你游戏的具体情况吧！

ZOMBONI

规则

1. 操作清洁车碾压丧尸，压中丧尸时可以吸血，注意只有RT踩油门压死的丧尸才能吸血，按LT倒车压死的丧尸是不能提供血液的。
2. 场边竖立着人头像，当其张嘴时就可以按X键把吸来的血喷进去，这样就能得分。注意如果喷歪的话是拿不到分数的。

这个任务易学难精，规则虽然简单，但首先你得适应操作。对手可以通过主动碰撞来让你的位置偏移，特别是在喷血的时候撞你更恶心。依个人之见，这个任务的关键不在于吸血，而在于观察哪里的人头像张嘴了，一张嘴就要立刻喷血，不要非得等吸满血再喷。

RAMSTERBALL

规则

1. 开始时系统会随机从4名玩家中抽取一名成为得分手。
2. 得分的方式是当自己成为得分手时碰撞场内的柱子，撞得越多，分数越高。
3. 非得分手可以通过碰撞得分手来成为得分手，成为得分手后要注意多撞柱子，少撞其他人。

这个游戏比较欢乐，基本上是大家满场追着跑。很多人都是一成为得分手就立刻去撞柱子，这样其实没什么效率，只有连续撞击才能拿到高分。撞到柱子之后玩家会被弹开，如果计算合适的话就可以被弹到另一根柱子附近的，这样连续得分就比较简单了。



BOUNTY HUNTER

规则

1. 狙击不断出现的丧尸得分，头上有气球的丧尸分数很高。
2. 射中特殊标记会出现钢板，妨碍其他玩家的视线。

这个迷你游戏需要一定的FPS底子才行。一般来说自己先挑一边狙射会比较好，不过高手会只挑场上的气球丧尸来打，这需要开阔的视野和极快的反应。当然东张西望的话肯定不如专门瞄一边的人快，所以没自信的人还是看好自己这边吧。当出现钢板时，其实调整一下位置就能从缝隙中射击，问题不大。

BALL BUSTER

规则

1. 击中丧尸能得分，连续击中丧尸有加成。
2. 射中气球丧尸有奖励，包括得高分、让对手进入QTE时间、自动连续射击。

这个迷你游戏比BOUNTY HUNTER更考验你的枪法。这一战视野开阔，任何人都可以很直观地看到场上的一切，因此你的手够不够快就很关键了。真正有经验的人肯定不会和其他人抢，只是专注于乏人问津的偏僻区域，宁可慢也要准。另外准星的惯性也是需要适应的。

HEADACHE

规则

1. 从场中央领取头套，分3头套1炸弹和4头套这两种情况。
2. 套中丧尸后去场边按B键引爆，一次性引爆丧尸的数量越多，得分就越高。
3. 如果炸弹炸中其他玩家套牢的丧尸，可破坏他们的得分。

这个游戏相对来说要简单一点儿。简单地说就是赌，如果套上一二十个丧尸再引爆，胜利肯定是你的，不过万一被对手扔个炸弹过来抢先引爆了，那你可就惨了。比较保险的做法是两组7个一爆。手上拿炸弹的时候就往对手套中的人多的地方扔，说不定就有意外惊喜。

CENSORED CENSORED CENSORED

STAND UP ZOMEDY

规则

1. 在场边可领取3种不同的道具，套中丧尸就能拿分。
2. 在一个丧尸身上套齐3种不同的道具，可以获得巨额分数。
3. 可以插对手插到一半的丧尸，以阻止对方拿高分。

很有意思的一个游戏。不过大家的机会都差不多，眼疾手快也未必能占什么优势。取胜的关键当然是插不同的道具，最好是没有人和你死磕，这样你只要阴险地专心插就可以了。

POUNDS OF FLESH

规则

1. 按住X键为奔跑，松开的时候可以用鹿角挑起丧尸。
2. 只有被挑上天平的丧尸才算得分，分数由丧尸的重量而定。

这个游戏是所有迷你游戏中惟一一个不能互相干扰的项目。这个游戏考的是你对按键力度的熟悉程度，只有跑动中顶丧尸才比较容易把人顶上天平，人数不够的时候可以返回起点按开关重刷一批。这个游戏建议是全程奔跑，另外因为分数由重量而定，所以看到胖子丧尸就一定不要放过。

MASTER SHAFTER

规则

1. 守住一个区域后经过一定时间即可得分。
2. 如果有多个人守住同一区域，通过QTE大赛来决胜，先按完指令者为胜。

这个游戏说难不难，说简单不简单，关键就要看阁下的QTE功力如何。如果功力不行，或是对X360手柄键位不熟，那要想取胜就很难很难了。在QTE大赛中胜出的话，分数有加成，如果能同时战翻其他3人，分数高得不可思议！

SLICECYCLES

规则

1. 撞死丧尸就有对应的分数。
2. 1分30秒时开始出现气球丧尸，气球丧尸的分数很高。

这是最后的比赛，也是单机部分一开始的比赛。比赛开始前会根据当前名次决定出发顺序，最后一名会被罚秒。但是这点时间无关痛痒，真正的考验是1分30秒后出现的气球丧尸群。取胜的关键就是操作，同时还要审时度势，随时计算怎样的路线才能确保撞死最多的气球丧尸。祝各位好运！

FINAL RESULTS

1	urara sanzenin	0	$60526
2	XxRichyxXx360xX	0	$59532
3	The Mad Rebel	0	$43346
4	HELL RAISER8896	0	$37889

A QUIT　Y VIEW GAMER CARD

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

文 洛克&鞋俄地主・RP&火花の祭 美编 NINA

X360	恶魔城 暗影之王	Konami	动作
	Castlevania: Lords of Shadow		美版
	2010年10月5日	1人	59.99美元
	无对应周边		

在西班牙Mercury Steam小组制作的这款《恶魔城》中，你能感受到一款全新的《恶魔城》，游戏大胆地抛弃了以往作品中的设定，对游戏玩法和系统都进行了大刀阔斧的改革，力图带给玩家不一样的感受。虽然不少系列玩家因为本作的改革实在太多而无法接受，所谓“爱之深，恨之切”，无论你是否是“《恶魔城》系列”的FANS，都应该尝试一下本作，这样你才会找到属于自己的那份答案。

Castlevania
-Lords of Shadow-

灯光之教团新兵训练营

操作说明

按键	效果
左摇杆	控制角色、光标移动
十字键	切换副武器
X	纵劈攻击
Y	横扫攻击
A	跳跃
B	使用副武器
LS	吸魂（回复光魔法）
RS	吸魂（回复暗魔法）
LB	进入光魔法状态
RB	进入暗魔法状态
LT	防御
RT	特殊动作、调查

战斗指南

战斗画面解说

1. 主角生命值：降至30%时血槽会呈现红色以示警告，降至最低后角色死亡，收集5个绿宝石碎片可以提升血槽长度，一共可以提升6次。

2. EXP：当前所持的EXP，EXP通过打怪获取。

3. 目前所持的副武器：按十字键可以随时更换副武器。

4. 当前所持的副武器残余量：数值降至0后无法使用该副武器，召唤水晶使用一次后自动归0，副武器的最大值可通过收集灯光之教团遗产增加最大上限，一共可以提升9次。

5. 光魔法槽：降至最低后无法使用光魔法，收集5个蓝宝石碎片可以提升魔法槽长度，一共可以提升6次。

6. 暗魔法槽：降至最低后无法使用暗魔法，收集5个红宝石碎片可以提升魔法槽长度，一共可以提升6次。

7. 吸魂槽：攻击敌人可积累该槽能量，能量蓄满后攻击敌人能打出魂，受到攻击后能量自动清空。

8. 敌人血槽：和重要敌人战斗时才会出现的血槽，当血槽以白色显示时说明可以对敌人进行QTE攻击。

投技

靠近敌人后按RT键使出，是杂兵战中的主力技，投技有以下特点：

1. 抓取杂兵后能秒杀对方，部分无法抓取的杂兵需要将其HP削减到一定程度才能抓取（敌人全身闪白光，且进入眩晕状态）。

2. 在投技的使用过程中并非完全的无敌状态，如果受到毒属性攻击，依然会进入中毒状态。

3. 学会Grab & Interact后，可以把远处的敌人拉过来，推荐尽早学会。



4. 被大部分敌人围攻时推荐使用投机清理杂兵，由于投技的发动过程能免疫一般的攻击，在一些混战中也可以利用投技躲避敌人的攻击。

※不要轻易使用空中投技接近大型敌人，很容易被对方打下来。

魔法系统

可以说是本作战斗的精髓系统，第二章才能完全开启，魔法分为光魔法和暗魔法两种，它们的作用如下：



1. 按LB键进入光魔法状态，光魔法攻击的普通攻击带有电属性，攻击敌人后能通过吸取对方体力的方式回复自身体力。

2. 按RB键进入暗魔法状态，暗魔法的普通攻击带有火属性，在暗魔法状态下自身攻击力大幅度提高。

3. 进入魔法状态后，副武器效果和魔导器都会有所改变，具体可以参照下文中的"副武器"部分和"连招"部分。

4. 魔法值只能通过吸取敌人的魂魄回复，至于如何取得魂魄，请参照下文中的"吸魂"部分说明。

5. 魔法槽蓄满后可以继续积蓄第二排能量，第二排能量会徐徐消耗。

6. 两个魔法要用不同的按键吸魂，光魔法通过LS键吸魂，而暗魔法使用RS键吸魂。

7. 用属性魔法攻击相同属性的敌人则无法对其造成伤害，而攻击相反属性的敌人则会有非常好的效果，且自己受到的伤害也越大。

※两系魔法都有要25000EXP购买的大招，其中光魔法的大招适合清理杂兵，而暗魔法的大招适合在BOSS战中给予敌人重创，推荐尽早购买。

吸魂系统

进入第二章后学会的能力，魂魄的取得途径有两种方法，它们分别是：通过杀死敌人取得魂魄和在吸魂槽蓄满的情况下攻击敌人，由于杀死敌人只能获得少量魂魄，在这里重点给各位讲解下吸魂槽的知识。吸魂槽就是画面下方的长条型槽（画面说明中的7号标志），它有以下特点：



1. 只能通过攻击敌人来蓄积能量。

2. 利用连招和弹反系统可以快速增加能量的积蓄速度。

3. 不论积蓄到多少能量，受到敌人攻击能量会被强制清空。

4. 吸魂槽蓄满后攻击敌人就会出魂。

5. 进入任意一种魔法状态，吸魂槽的能力也会被强制清空。

6. 槽蓄满后如果超过8秒没有攻击敌人，槽的能量就会徐徐减少。

副武器

游戏中有4种副武器，按十字键可以随时替换当前持有的副武器，副武器具体效果如下：

银匕首

最初即可取得的副武器，最高携带数30。对小型狼人有一击必杀的效果，不过在后期对付精英杂兵就显得有些力不从心了。不过匕首也可以在吸魂槽蓄满后起到用来维持吸魂槽的作用。此外，在暗魔法下使用匕首可以提升匕首的攻击力，并能开启远处的机关。

召唤水晶

非常特殊的副武器，在第二章通过克劳蒂亚的指示获得，使用方法为持续按住B键召唤使魔（召唤使魔的过场比较限制级），使魔会以加百列为中心，对屏幕上的敌人进行全屏攻击，能直接秒杀杂兵，和BOSS战斗则可以扣除对付一定量的HP，需要注意的是召唤的初始阶段加百列并不是无敌状态，如果被敌人攻击则会被中断召唤动作。水晶使用后能量会自动清空，想要再次使用只有重新收集4枚水晶碎片。

妖精

在第三章获得的能力，最高携带数10。使用后可以困住一个敌人一段时间，被困在的敌人无法行动，适合在后期的一些混战中困住骷髅兵等较难对付的精英怪。

圣水

最强的副武器，在第五章取得，最高携带数10。圣水也是特殊的副武器，普通状态中圣水能对攻击范围内的敌人造成大量伤害，并且可以使敌人眩晕一段时间；在暗魔法下使用则可以提升圣水的攻击力；在光魔法下使用圣水，可以在自身周围产生一个防御罩，防御罩能承受一定程度的伤害。

防御与弹反



弹反系统和其他游戏中的"一闪"系统类似，在敌人即将攻击到你的时候进行防御可以弹开敌人的攻击，可以说如果没有弹反系统，防御绝对没有人使用——也许因为制作小组的经验不足，本作的防御判定时机和同类游戏相比被大幅度提前，玩家要在敌人刚刚起手攻击的时候就要进入防御姿势，如果等敌人的攻击快碰到你的时候才进行防御往往会来不及（最明显的就是GAME OVER时，你会看到敌人的攻击还未碰到你就产生攻击判定）。防御系统有以下特点：

1. 防御无法取消后期一些硬直较大的招式所造成的硬直。

2. 防御无法抵挡敌人的蓄力攻击（带白光效果的攻击）和地震攻击。

3. 成功弹反敌人后敌人会进入硬直状态，此时攻击敌人能快速积蓄吸魂槽。

4. 由于防御和魔爪、回避等功能共用一键，经常会发生误操作，在和BOSS的激烈对决中切勿按的太快。

回避

第一章就能学会的能力，按LT+左摇杆使出，回避是战斗中最常使用的能力，由于本作中大部分敌人都很难使其进入硬直状态，在战斗中最常用的手段就是攻击两下后马上使用回避拉开距离，回避系统的特点如下：

1. 可以取消任何动作产生的硬直。

2. 移动速度快，在没取得魔靴的时候可以用来拉开和敌人之间的距离。

3. 回避刚开始的时候有一小段无敌时间，在来不及防御敌人攻击时可以使用回避躲开。

4. 战斗中最好往侧面回避，如果往后方回避，经常会因为敌人的攻击距离过远而中招（比如第二章关底黑骑士的剑气，往后回避也无法躲开剑气）。

QTE



普通杂兵可以直接使用投技进入 QTE 环节，精英怪和 BOSS 需要将其 HP 削减到一定程度才能进入 QTE 环节（全身闪白光且进入眩晕状态），QTE 分为两种方式，一种是类似《战神》的 QTE 系统，画面中会出现 ABXY 四个按键中的其中一个键，玩家要根据画面提示快速连打对应按键，如果在规定时间内没有达到连打次数判定为失败；另一种则是如图中所示的 QTE，画面中会出现一大一小两个圈，等大圈缩小到小圈范围内再按 ABXY 四个按键中的任意一个按键即可完成，如果在大圈没有缩到小圈范围内就按键则判定失败（如果大圈即将消失时按键也判定为失败，不过此时失败的惩罚没有前者那么严重）。

道具的作用



收集要素

《恶魔城》历代的收集要素都十分丰富，本作也不例外。游戏中只要调查路边发光的尸体就能收集物品，除了一般的提示卷轴外，游戏中一共存在 99 个收集要素，它们分别是 30 个绿宝石碎片、30 个蓝宝石碎片、30 个红宝石碎片和 9 个灯光之教团遗产，全收集要素在下文中有详细说明，因此流程中就不再提起。

※游戏中的解谜旁都有存放提示卷轴的尸体，如果花 EXP 购买谜题答案的话，解开谜题将无法获得额外的 EXP 奖励。

难度与关卡完成度

游戏一共存在四种难度，分别为 Squire（绅士，简单难度）、Warrior（战士，中等难度）、Knight（骑士，困难难度）、Paladin（圣骑士，噩梦难度），四种难度之间的区别在于敌人的攻击欲望和攻击力，如果不是为了取得成就，推荐在 Squire 难度进行游戏，因为 Squire 难度下在章节的开始以及续关时会完全回复生命值。



关卡完成度是本作新加入的系统，关卡中的隐藏要素收集率、通关难度、关卡挑战都会影响关卡的完成率，其中关卡挑战占 24% 完成率，在本关隐藏要素全部收集并通过试炼的情况下，四种难度分别对应 84%、92%、100%、110% 的关卡完成率。

※ Paladin 难度需要把游戏通关一遍才会出现，通关 Paladin 难度能解锁一个成就。

场景中的设施

生命泉

回复 HP 的设施，靠近后调查即可发挥效果，生命泉使用一次后需要过一段时间才能再次使用。

魔力泉

回复魔力的设施，和生命泉不同，魔力泉可以无限吸取魔力，一般出现魔力泉的地方都会出现比较难缠的战斗，而魔力泉和生命泉同时出现的场景，前方往往有 BOSS 在等待玩家的到来。

副武器包



靠近后调查，能补满副武器的最大值，如果副武器持有数已经是当前最大值，则无法调查。

钩锁

靠近后按 RT 键即可利用鞭子勾住该点进行平台之间的移动，只在赶路的攀爬地带中出现，在钩锁状态中能上下左右移动，按 X 键可以使出登墙跳，登墙跳可以踢破窗户到达内部，在登墙跳中按 A 键则能跳的更远。



柱子

调查后能用鞭子破坏，根据画面提示摇动左摇杆即可，这种机关一般出现在寻找隐藏要素的途中。



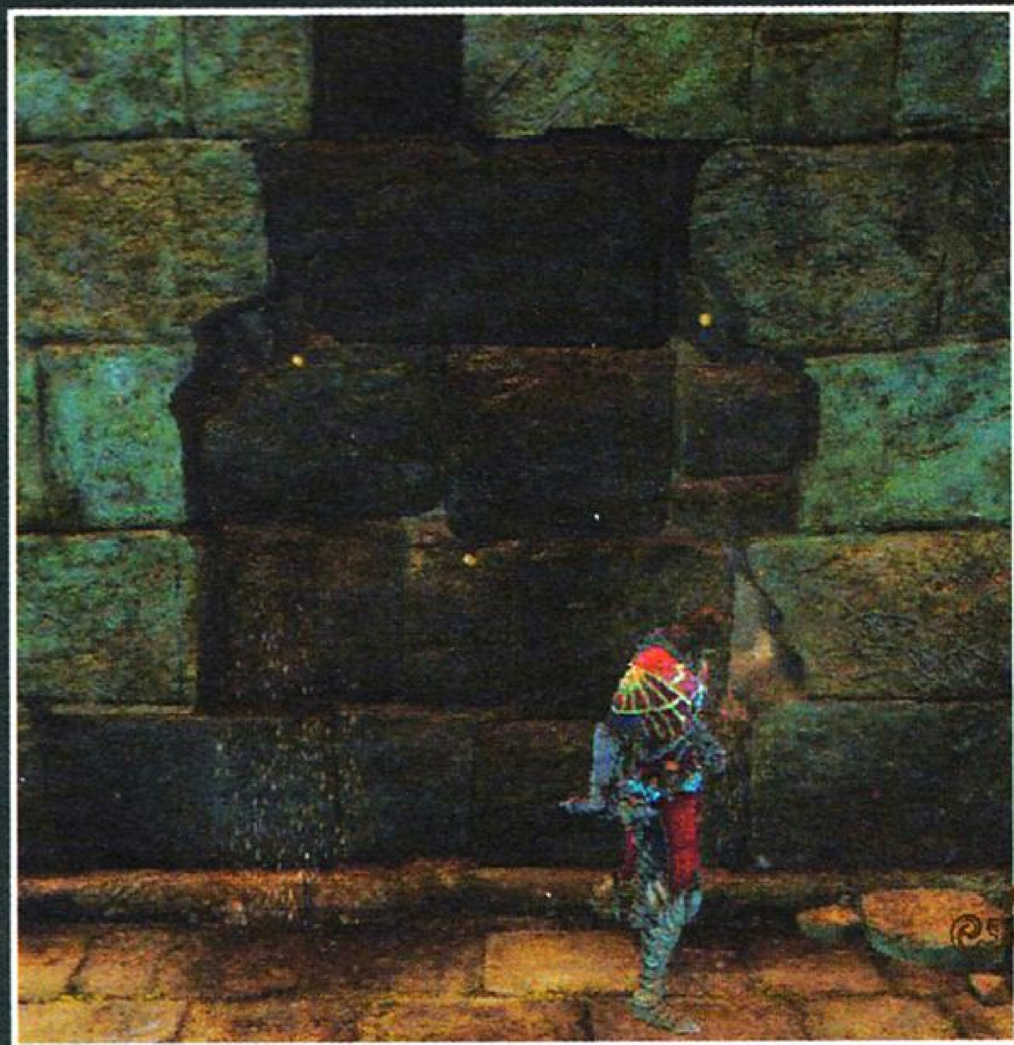
拉杆

调查后进入 QTE 环节，需要玩家根据画面提示连续完成 QTE，这种机关只出现在打开一些铁门的时候。



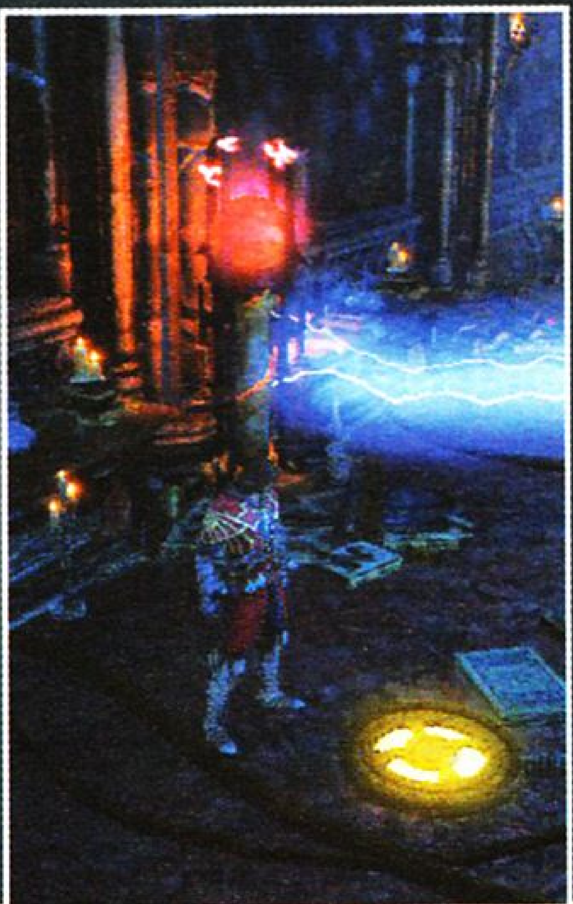
墙壁

使用暗魔＋魔靴（LT 爆气后前推摇杆）的组合破坏的墙壁，一般出现破坏这种墙壁，在墙壁背后都能发现藏有隐藏要素的尸体。



机关

使用魔爪敲打后触发效果（根据机关在场景中的位置不同，使用的魔爪能力也不同），只会在解谜中出现。



招式说明

Basic Actions（基本动作）

招式名	按键	作用
Direct Attack	X	初期招式，使用一下顺劈攻击。
Area Attack	Y	初期招式，使用一下横扫攻击。
Use Secondary Weapon	B	使用副武器。
Jump	A	跳跃。
Block	长按 LT	进入防御状态。
Synchronized Block	在敌人即将攻击到你的时候按 LT	弹开敌人的攻击。
Dodge	长按 LT，并推动左摇杆	朝推动的方向翻滚回避。
Stomp	在空中长按 LT+A	立刻降落，用于在高空中躲避敌人的进攻。
Grab & Interact	RT	远程抓取敌人。
Rappel & Climbing	RT	使用钩锁钩住特定地点。

Advanced Moves（连段攻击）

招式名	按键	作用
Direct Attack Combo	XXXXX	顺劈的基础连招，游戏开始即习得，最后一下能对敌人造成硬直。
Area Attack Combo	连续按 Y8 下	横扫的基础连招，游戏开始即习得，威力虽然小，但打击面广泛。
Rising Strike	按 X 攻击时跳起	掀地攻击，可以把敌人打上空中。
Rising Assault	按 Y 攻击时跳起	和 Rising Strike 效果类似，不过打击面更广，可以同时把多名敌人带上空中。
Direct Counterstrike	弹反成功后按 XXX	弹反反击，虽然攻击力低，但能快速蓄积吸魂槽的能量，和一些速度较慢的 BOSS 战斗效果拔群。
Somersault	LT+A（需要取得魔靴）	跳到怪物背面，在和骷髅兵、铁人等正面攻击很难打出效果的敌人战斗时效果出众。
Guillotine Upgrade	在空中长按 X	在空中旋转下落，虽然下落速度比 Stomp 稍慢，但此招威力不小，配合 Rising Strike 可以快速积蓄吸魂槽。
Spinning Chain	在空中长按 Y	在空中回旋下落，和 Guillotine Upgrade 一样，此招如果配合 Rising Assault 使用，可以快速积蓄吸魂槽。
Air Grab	在空中按 RT	在空中把敌人抓到身边，几乎没什么用的招式。
Downward Punch	在空中按 RT	购买 Air Grab 后出现，在空中把敌人抓到身边后再攻击敌人。
Flying Kick	在空中按 RT	碰到精英怪等无法抓取的敌人时，可以快速接近对方，不过往往会被对方一巴掌扇下来……
Area Counterstrike	弹反成功后按 YYY	弹反反击，相比 Direct Counterstrike，此招的威力有小幅度提升，能快速蓄积吸魂槽的能量，和一些速度较慢的 BOSS 战斗效果拔群。
Direct Heavy Combo Final	长按 X 发动第一击，之后连续按 X9 下	第一次只能购买连续挥鞭 8 下的技能，再次购买上级技能才能挥舞 9 下，效果为连续挥舞重鞭攻击敌人。此招威力巨大，在一些狭窄的地形更能发挥出它的真正威力，是清理杂兵的主要手段，推荐尽早购买。
Chain Barrier Upgrade	长按 Y 使出第一击后接着按 Y	使用重鞭横扫攻击，威力虽然和 Area Attack Combo 相比有所提升，但打击面缩小不少。
Circular Chain	XYY	直接使出横扫连段中的最后一击，用来打一些血少且数目众多的敌人有显著效果。
Chain Saw	XY 后长按 X	攻击两次后，把鞭子挥舞成风车的形状攻击敌人。此招威力不俗，但发动风车斩时的距离和方向不太好把握。
Ground Cutter	在空中按一下 X 后，长按 X 键一下进入蓄力状态，再紧接着按一次 X	空中下落后马上使用风车斩攻击敌人，和一些空连技巧相互配合的话能产生巨大伤害。
Somersault Steike	XXX（需要取得魔爪和魔靴）	跳到敌人背后并马上发动攻击，第一招威力巨大，并且能迅速积累吸魂槽，此招面对铁人和骷髅兵非常好用，不过要掌握好双方间的距离，否则无法跳到对方背后。

Secondary Weapons（副武器）

招式名	按键	作用
Chrowing Daggers	副武器是匕首时按 B	丢出匕首攻击敌人。
Explosive Daggers	在暗魔法状态中丢出匕首	丢出带有火焰的匕首，攻击力大幅度提升，且能触动一些远处的机关。
Dagger Wave	副武器是匕首时长按 B	丢出 5 发匕首，打击面较广，如果想重创敌人的话推荐接近敌人后再使用。
Dark Crystal	副武器是召唤水晶时长按 B	召唤出使魔攻击敌人。
Fairies	副武器是妖精时按 B	呼唤妖精缠住敌人，使其无法行动。
Light Fairies	在光魔法状态中使用妖精	呼唤出的妖精会一直追踪敌人，追上后发生爆炸。
Holy Water Flasks	副武器是圣水时按 B	丢出圣水攻击敌人
Divine Shield	在光魔法状态中使用圣水	把圣水洒到身上产生一层防御罩，防御罩存在的时候可以抵消敌人的攻击。

Mounts（乘骑系统）

敌人名	X键作用	Y键作用	解谜
神马	使用鞭子顺劈攻击敌人	使用鞭子横扫攻击敌人	–
邪灵蜘蛛	使用前爪攻击敌人	吐丝	可以用蜘蛛丝铺路；也可以利用蜘蛛丝缠住铁门后通过QTE环节破坏铁门。
野狼	撕咬攻击	爪攻击	连续前推左摇杆可以进入奔跑状态，在该状态中可以跳过悬崖；能攀爬上树藤。
野猪	冲撞攻击	冲撞攻击	进行一定距离的助跑后可以撞坏挡路的大门。
兽人	连续打击	连续打击	可以破坏岩石和门。

Relic Powers（魔导器）

招式名	按键	作用
Cremor Punch	在防御中按X（需要获得魔爪）	往前方攻击，可以推动石像。
Earthquake Punch	在防御中按Y（需要获得魔爪）	朝地下发动攻击，可以触发一些机关。
Sprint	连续前推左摇杆（需要获得魔靴））	进入奔跑状态，松开摇杆或奔跑一段距离后脱离奔跑状态。
Shoulder Charge	先进入暗魔法状态，长按LT进入爆气状态再推动左摇杆（需要获得魔靴）	火焰冲刺，冲刺方向依推动摇杆的方向而定。
Flame Dragontail	在防御状态中跳跃（需要获得魔爪与魔靴）	发动升龙拳，攻击力虽高但准备时间太久，容易被打断，可以把敌人打到空中。
Double Jump	AA（需要获得魔翼）	使出两段跳，可以到达平时无法到达的地方。
Holy Jump	在光魔法状态中使用两段跳（需要获得魔翼）	使出两段跳的时候发动光魔法，使敌人停止行动一段时间。
Sprint Chrust	在奔跑中快速按Y+X（需要获得魔爪）	前冲攻击后把敌人推开，最后一下威力不俗，但由于发动条件不太理想，几乎没有用武之地。
Light Flash	在光魔法状态中使用弹反	弹反敌人的同时可以把周围的敌人都震开，并使敌人停止行动一段时间。
Landslide Punch	在空中按LT后长按X（需要获得魔爪）	空中发动攻击，加百列会在空中朝目标冲刺，落地后会引发冲刺波攻击敌人，和Flying Kick一样很容易被敌人打下来。
Avalanche Punch	在空中按LT后长按Y（需要获得魔爪）	在空中释放冲击波攻击地面，可以把地上的敌人都打到空中。
Erosive Chains	在光魔法状态中按X后长按Y	在自身周围产生风刃，敌人碰到风刃会受伤，不过攻击力很小，而且受到敌人攻击就会被打断，几乎没任何用处的招式。
Shadow Flames	在暗魔法状态中按Y后长按X	最后一下发动旋风攻击远处的敌人，攻击力较低。
Flame Claws	在暗魔法状态中奔跑，并按X（需要获得魔爪与魔靴）	发动剑气攻击敌人，攻击距离不好把握，而且威力也不是很乐观。
Upward Guillotine	按X攻击时使用双段跳（需要获得魔翼）	升龙鞭，Rising Strike的进阶技巧。
Whirlwind Flap	按Y攻击时使用双段跳（需要获得魔翼）	旋转升龙鞭，Rising Assault的进阶技巧。
Air Wave Flap	在防御状态中长按A键，跳到空中后再按A键（需要获得魔翼）	升龙拳的进阶技巧，在空中会使用魔翼震飞敌人。
Holy Cross	在光魔法状态中按Y后长按X	以鞭子组成十字架，发出神圣十字架的光芒攻击敌人，按键时间越长，光芒越亮，期间魔力会不断消耗。
Exploding Quake	在暗魔法状态中按X后长按Y	把魔力注入地面，使地面喷发出红色的泉水攻击敌人，进入射程范围后喷泉能自动追踪敌人，是前期清理杂兵的一大利器。
Ultimate Light	进入光魔法状态后长按LB，并推动左摇杆	光魔法大招，加百列以自己为中心不断旋转，碰到的敌人都会进入长时间硬直，在后期一些被精英怪包围的房间中非常有用。
Ultimate Shadow	进入暗魔法状态后长按RB，并推动左摇杆	暗魔法大招，利用疾风一般的速度往前冲刺，穿过的敌人都会受到毁灭性的打击，攻击力极高，在BOSS战中活用这招可以速杀BOSS。

主线流程

第一章

剧情

在那个混沌的年代，弱肉强食似乎已成为默认的法则，神秘的吸血鬼、凶恶的野兽纷纷开始侵蚀人类的领地，它们之间通过互相残杀来扩大种族的领土，而弱小的人类面对这些比自身强大数倍的对手，只能无奈的选择逃亡……

灯光之教团，是这个世界中惟一能与恶魔对敌的组织，他们为了与恶魔对抗，网罗了世界上最优秀的战士，并对他们进行严格的训练，而我们的主角——加百列就是该组织中的一名精英战士。

说起加百列，教团中的人对他的了解也仅仅在于他的名字和出众的身手，这都是因为加百列是祭司长捡回的孤儿，而陪伴在婴儿身边的，只有一张写着加百列名字的卡片，和一条十字架形状的鞭子。通过祭司长的训练，加百列的身手也越来越出色，也认识了他一生的挚爱玛丽。可惜好景不长，在加百列外出执行任务的时候，独自一人在家的玛丽被神秘人士杀害，从此加百列决定要找出杀害玛丽的真凶。

一天，祭司长把加百列找来，并告诉他一个惊人的事实，世界混乱的根源在于三个拥有强大力量的魔法师，他们因为邪恶的目的聚集在一起，被世人称为“暗影之王”，它们分别是统帅野兽的康奈尔、吸血鬼之王卡米拉和控制死亡国度的巫师。本次加百列的任务，就是消灭三个暗影之王，并取得三人手中的天界之门碎片，使世界恢复最初的和平。

根据祭司长的指示，加百列决定先前往谜之森林找到守护者潘，似乎潘那里掌握着暗影之王的情报。不过谜之森林的具体位置就算教团也不知道详细地点，加百列只好自行去寻找。当他在一个村落解决温饱问题时，一群不知从哪出现的狼人袭击了村子，在加百列的帮助下，很快这些倒霉的狼人就惨死在他的鞭子下，为了报答加百列的救命之恩，村民告诉加百列谜之森林的位置。

森林里的路十分曲折，并随时出现取人性命的危险魔物。正当加百列被魔物围攻之时，一匹神马的出现帮加百列解了围，在神马的帮助下，加百列成功来到了湖之守护者潘的面前。这个神秘的魔法师并没有打算帮助加百列：“你的心太弱了，这会成为暗影之王的目标，如果你能通过我的试炼，那要我帮助你也未尝不可。”

潘要加百列通过的试炼，也是让他抛弃内心黑暗面的试炼，在试炼中加百列再次见到自己的妻子，经过一番挣扎之后，加百列终于承认玛丽已经去世的事实，成功通过潘的试炼。



在潘的帮助下加百列成功来到忘却之湖，这是一个万年被冰雪覆盖的世界，而这里的守护者——冰之泰坦也发现了加百列的到来，在加百列与泰坦苦战时，一名战士帮助他打倒泰坦，当泰坦巨大的身体轰然倒地的时候，加百列看到了妻子的灵魂，玛丽告诉加百列，暗影之王的能力是解救她们惟一的方法，玛丽的灵魂消失之后，那位战士上前介绍自己，原来这名叫佐贝克的老战士是教团的精英成员，他担心只身一人去挑战暗影之王的加百列，便赶来帮助他。

1-1

①消灭第一批杂兵后出现狼人，获得副武器“匕首”；

②打倒5只狼人凑足25EXP后便可以学习新技能，习得后再消灭一定数量的敌人后野狼登场。此时系统会提示防御和回避这两个操作的方法，把野狼的HP消减至最低发生剧情，它回复HP后会向玩家扑过来，只要按RT键举起地上的木桩即可杀死它；

注：若上一步没有举起木桩击杀野狼，则必须再次将它的HP削减至最低，静等它回复完HP，在它眼睛闪红光之后立刻按RT键举起木桩，如果太早举起木桩它便会从高处爬下来，需要重新将它的HP削减至最低。

1-2

①本关在骑马时只要按X键攻击敌人四次后敌人就会闪光，此时便可以按RT键进行QTE攻击。打倒两组敌人后发生剧情，加百利从马上下来，全灭敌人后便回到马上；

②再次打倒两组敌人后要与一只野狼和杂鱼战斗，打倒全部敌人后便过关。

1-3

①本关会出现大量投抛炸弹的哥布林，可以按RT键把地上的炸弹“还给”哥布林，也可以直接按RT键将敌人拉过来以QTE的方式解决（需要事先购买相应技能）；

②前进一段路后到达沼泽地带，沼泽中冒白气的地点为毒气地带，进入后HP会徐



图 L01

徐下降，应尽量避免进入该地段。在冒泡的地点有沼泽怪伏击我们，如果在冒泡的时候经过该地段会出现蔓藤缠住主角，用QTE可以轻松摆脱；



图 L02

③一开始的分岔路推荐走右边【图L01】，那边沼泽地形不多。【图L02】处需要使用敌人的炸弹炸毁树木打通道路；

④在下一个分岔路向右走可以回复HP，向左边上去爬进遗迹后学会新能力“钩锁”，利用该能力到达外围进入中BOSS战，BOSS的攻击方式比较单调，它手持石碑时的攻击是无法防御的，它使用捶地攻击时需要跳跃回避，多利用回避与它周旋，建议攻击两三下之后便向后滚，若它抬起手准备向前冲撞时就往侧边回避。把HP削减到最低后出现QTE提示，通过QTE环节就能成功打倒它（如果失败会被它直接秒杀）；

⑤打倒BOSS之后继续前进，在经过一段断裂的路之后来到屋内即过关。

1-4



图 L03



图 L04

①解谜关，需要玩家沿途收集5颗提示的石头，其中第三颗提示的石头位于【图L03】的右边，从旁边的小路进去还可以顺路取得一个绿宝石碎片。在尽头把5个机关按石头的顺序排序，具体排序方法如【图L04】所示；



图 L05

②在顶层继续解谜，只要把三座桥构成一个笔直的通路即可，顺序为内圈顺时针转2次、中圈顺时针转1次、外圈顺时针转2次。

1-5



图 L06

①前进便进入与冰之泰坦的战斗。共分为四个阶段，我们要依次破坏位于手、胸、背、耳四个部分的魔法阵。战斗开始后利用回避快速接近BOSS，途中BOSS会使用冰柱和魔法阵阻扰我们前进，其中冰柱攻击往侧面回避即可躲过，而魔法阵攻击只要看到地面上出现魔法阵，就要利用跳跃跳出魔法阵范围。靠近后BOSS会使用拳头砸地攻击我们，注意掌握好提前量使用跳跃躲避震动；

②当BOSS手部卡在冰里时按RT键可以爬上BOSS的手臂，当BOSS在晃动的时候要按RT键抓住，否则会被甩下来。爬到手臂的右上方就能看到第一个魔法阵，按X键可以进行攻击，攻击十次成功破坏魔法阵；

③破坏第一个魔法阵后BOSS会用右手攻击我们，根据提示使用方向（←）+A键回避，它的手部发光后按RT键来到它的胸部。从此部分起，泰坦会伸出手来抓玩家，需要提前离开魔法阵，否则将会被扫下来；

④破坏胸部的魔法阵后根据提示按RT键绕到背部；

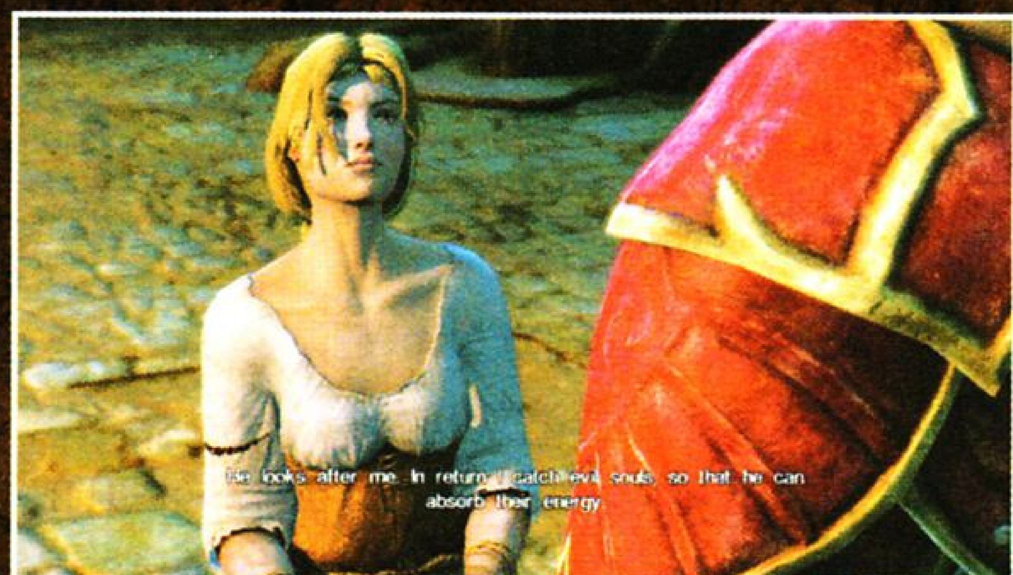
⑤破坏背部的魔法阵后从背部沿途爬上去，来到它的右耳位置。此时它的晃动频率很高，不过只要在手柄震动的时候立刻按住RT键就能防止被晃下去。成功破坏魔法阵后发生剧情，过关。

第二章

剧情

佐贝克离去前，他建议加百列先去挑战暗影之王康奈尔，因为他是教团原来的首领，如果能通过沟通而避免战斗就最好不过了。在前往康奈尔的领地途中加百列误入兽人的陷阱，正在危急之时，一名少女的出现帮加百列再次逃过一劫，只见少女使用一种加百列从未见过的魔法打倒魔物，在少女的领导下加百列来到古代都市的遗迹中，在这里少女告诉加百列，她的名字是克劳蒂亚，她的祖先是居住在这里的魔法师，他们一族自古以来就拥有强大的魔力，可惜恶魔的出现使他们一族最终

难逃灭族的命运。当克劳蒂亚通过读心术得知加百列为了拯救人类而要取得暗影之王的能力后，克劳蒂亚想劝说加百列放弃，但加百列坚信自己能打倒暗影之王，最终加百列感动了克劳蒂亚，她决定把自己的魔法之力传授给加百列。



在克劳蒂亚的帮助下，加百列成功找到见到泰坦所必须的水晶，在克劳蒂亚和加百列的合力进攻下，最后的石之泰坦终于也倒下了，在前往康奈尔的城堡前，克劳蒂亚提议休息一下以便恢复精力，经过数场大战而疲惫不堪的加百列同意了克劳蒂亚的提议。趁加百列入睡后，潘利用自己的精神力控制了加百列，让他通过杀死克劳蒂亚的方式获得她的魔法能力。梦到杀死克劳蒂亚的加百列从梦中惊醒后，发现潘正在自己的面前，潘告诉加百列必须取得克劳蒂亚守护者——黑骑士的魔法之爪，这是可以和康奈尔对抗的武器。正当加百列犹豫之时，巡逻归来的黑骑士正好撞见加百列杀死自己的主人，对克劳蒂亚一直心生爱慕的黑骑士愤怒地向加百列发动攻击，事情发展到这地步已不是加百列能控制的局面了，当他战胜黑骑士后，加百列充满愧疚地将克劳蒂亚的尸体埋了，继续自己的旅程。

2–1

①利用钩锁能力从悬崖下来，路上会进行魔法相关的教程，释放光之魔力后攻击敌人即可，打倒敌人后根据提示吸魂（LS）；

②继续前进到一处分岔路口，这里左右两边的路都是共通的，建议往右边走。将树拉下后利用钩锁爬上去，走到最深处后再利用钩锁来到另一侧。利用哥布林的炸弹炸开门后进入，爬上墙，利用钩锁来到树中间即过关。



图 L07

2–2

①前进不久遇到新怪蜘蛛，战斗时还是以回避为主，要注意蜘蛛的前脚发光时会使用蓄力攻击，不幸中招的话我们会进入中毒状态，此时要利用光魔法及时解除，否则会扣除较多HP。被蜘蛛网缠住的话要尽快完成QTE挣脱，杀死蜘蛛后继续前进；



图 L08

②第二只蜘蛛和杂兵可以无视，直接跳过，从左边离开，调查石门后哥布林出现，利用哥布林丢出的炸弹把门炸开，进入获得第一个钥匙；



图 L09

③取得后原路返回到门前，选择左边道路前进。途中要走过蜘蛛网铺成的道路，如果快掉落的话根据提示按住RT键即可，一路向右前进到一个有蜘蛛的场景，爬上墙后来到洞窟中取得第二个钥匙；



图 L10

④跳下后开门进入内部习得新能力“绕柱”，破坏祭坛后方的柱子后向前走即过关。

2–3



图 L11

①本节一开始就要与新怪野猪战斗。它的攻击力高，而且攻击速度快，不过它的转身速度很慢，推荐利用这点绕着野猪战斗。将其HP降至最低后按下RT键骑上野猪，助跑一段距离后撞开大门；

②进入内部后就能把野猪杀死，爬上墙之后来到另一侧，调查转盘之后出现杂兵，将它们全部消灭后转动转盘打开门，之后继续向前走，来到最深处发生强制战斗，最后一只狼人的行动速度比较快，但是攻击后的硬直时间比较长，且每轮的攻击次数逐渐增加，在它攻击最后一下之后便可以对其进攻。全灭敌人后将敌人掉落的横杆插到转盘上，推动转盘后发生剧情，过关。

2–4

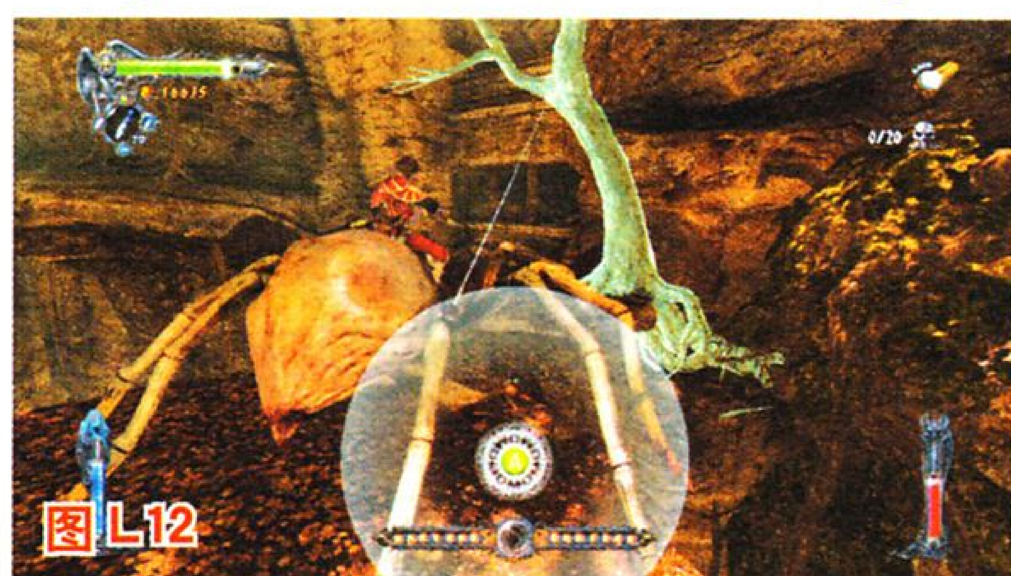


图 L12

①开头要用乘骑系统搞定蜘蛛，再对着旁边的树按Y键，完成QTE后便可以杀死蜘蛛，用钩锁来到对面；

②来到一个小平台会出现一只狼人，由于战斗场景较小，尽量与它保持一定距离，等它一轮攻击结束之后再对它进行攻击。也可以绕过它爬上墙，直接通过钩锁来到另一侧（速度要快，否则很容易被狼人攻击），会遇到狼人和杂兵，这场战斗就无法避免了，建议先用QTE杀死杂兵后再慢慢与狼人周旋。打倒狼人后到右边拉下发光的面具，利用钩锁来到下面；



图 L13

③前进一段路后遇到和兽人的强制战斗，由于战斗场景较小，战斗中要留意兽人的地震攻击。这里也可以利用QTE杂兵时的无敌时间躲避兽人攻击，将其HP降至最低后利用RT键骑上兽人，控制兽人破坏一旁的石头，利用钩锁来到对岸，之后的敌人



图 L14

可以不打，直接从左边墙上绕到对面；

④在分岔路向左走，骑上一只蜘蛛后对着桥对岸吐丝，制造一条通路；


图 L15

⑤进入遗迹后破坏右边的柱子，来到尸体边获得暗魔法，进入暗魔法状态后调查门旁的发光点，进入内部，全灭敌人后爬至最高点过关。

2-5


图 L16

①一开始先向右方利用钩锁来到对岸，之后往后走能来到【图 L16】处，利用钩锁来到对岸，途中的敌人可以不用理会。调查断桥后会出现一只野狼，骑上野狼之后连续前推 2 次摇杆可以让野狼奔跑，利用奔跑跳过两个断桥；


图 L17

②跳到对面后会出现兽人，骑上兽人破坏大门继续向前走会再次遇到野狼，骑上野狼跳到断桥的对岸后不要着急杀死它，来到尽头处按 A 键爬上蔓藤，杀死野狼后从中央下去即过关。

2-6

①本关一开始先通过攀爬和钩锁来到最底部，来到洞窟中。先往左走，到最里面可以取得第一个钥匙。火恶魔推荐用 QTE 解决，如果硬打的话反而比较麻烦。返回中央，将钥匙装到桥上后桥伸出一半；


图 L18

②在桥中间部位的右边有一个洞窟，调查铁门后出现一只蜘蛛，骑上蜘蛛将门打开进入可以得到第二个钥匙；

③原路返回，将钥匙装到桥上后道路开启，向上爬到顶，打倒一定数量的火恶魔后过关。

2-7

①本关要按照克劳蒂娅的指示寻找四个水晶碎片，开始后往左下方走，利用钩锁能力爬上一个平台，往后走便能看到第一个碎片；


图 L19

②继续前进，通过爬墙来到【图 L19】处取得第二个碎片；


图 L20

③原路返回，利用钩锁能力从【图 L20】处来到高处的平台，到一个有三只狼人的场景后立刻爬上左墙可以避免战斗，在上面的一个平台往后走可以取得第三个碎片；

④继续向前，跳下后即可看到最后一个碎片。调查闪光的石像会出现一只兽人，骑上之后便可以破坏石头回到克劳蒂亚身边（在这里千万不要使用水晶，否则需要重新收集一次）；

⑤将水晶装到石像上，打开门后取回水晶，进入门后将水晶装到另一个闪光的石像上，通过转动石像让光线反射到门上，进门后过关。

2-8


图 L21

①和石之泰坦的战斗同样分为四个阶段，不过难度相比第一场泰坦战稍有提高。初期战斗的要点是与泰坦保持一定的距离，距离太远它会朝我们移动，而距离太近又会被其召唤的陨石攻击到，推荐保持初始距离，满足距离条件后泰坦会使用地震攻击，注意及时跳起回避，之后它会从手中丢出一颗石头攻击我们，利用 RT 键可以勾住石头，此时快速摇动左摇杆把石头丢回去，成功后泰坦会单膝跪地，此时就能从它的左腿处爬上身体；

②第一个魔法阵位于右腿，从左腿爬上后利用钩锁来到右腿，向下移动后便能看到。破坏掉此魔法阵后需要立刻向下移动，否则会被泰坦扫下去（如果被扫下去后重新爬上来，在此处位置 BOSS 同样会用手攻击我们），成功躲过后便可以爬上手臂，此时泰坦会剧烈晃动身体，要等到克劳蒂娅喊话泰坦才会停止晃动，其间我们要按住 RT 键以防被震下，破坏魔法阵后同样要下移几格躲避攻击；

③第三个魔法阵位于泰坦另一支手臂上，破坏后要上移几格躲避攻击，并利用出现的移动平台来到其头部破坏最后一个魔法阵，成功破坏后会进入 QTE 环节（这里 360 版有点卡，QTE 时最好稍微提前一点按），如果失败的话将从泰坦第四个魔法阵未被破坏的状态继续游戏。

2-9

黑骑士的攻击招式

A. 挥剑攻击：起手慢，可以利用弹反来反击他，这也是它惟一一种可以防御的招式。

B. 用拳砸地，并引发冲击波：发动速度慢，看见其手发红光时就要远离了，保持一定距离后及时跳跃躲避地震。

C. 剑气斩：攻击范围广，看到黑骑士举起闪光的剑就要往侧面回避（即使拉开距离也会被其剑气所伤），若是普通斩击则剑不会

闪光。

D. 召唤死灵：QTE 成功两次后才会使用的招式，把剑插入地面召唤死灵，死灵会一直追逐玩家，一旦被缠上的话要连续按键挣脱，在召唤死灵时 BOSS 处于无防备状态，可以尽情攻击。

基本战术

①黑骑士的攻击动作很慢，不过大部分攻击都无法防御，战斗时应当以回避为主，其中特别需要注意招式 C，一旦被击中就会损失较多 HP；

②把它 HP 削减四分之一便会使其进入眩晕状态，此时利用 QTE 便可以破坏它的装甲，破坏两次后战斗进入第二阶段，此时 BOSS 会频繁的使用招式 D 骚扰我们，死灵可以用普通攻击干掉或躲闪两种方式搞定，不过这里推荐另一种战斗方法——将黑骑士引诱到版边，只要玩家处于场景的最边上，死灵便不会一直追踪玩家，且有时候死灵会停留在一个位置不动。少了死灵的干扰便可以放心的对黑骑士进攻，当黑骑士放 C 招时直接向场中滚动，过后要及时回到边上，其余的攻击都可以直接使用向后滚来躲避。完成第四次 QTE 后便获得魔爪。


图 L22

第三章



剧情

果然如潘所说的一样，康奈尔的城堡中四处都布满机关，幸亏有黑骑士的魔爪大显神威，否则加百列此时已经成为路边的死尸。在妖精的帮助下加百列杀死了康奈尔的狼人大军，成功见到了康奈尔。

让加百列吃惊的是，康奈尔原来是灯光之教团的创始人之一，而他早已通过自己的魔法力预知到有一位来自灯光之教团的战士将要来取自己的性命，他告诉加百列，恶魔在几世纪之前就已经出现，那时候的恶魔由吸血鬼之王统领着，弱小的人类惧怕吸血鬼的力量，不断派出军队前去讨伐吸血鬼，可吸血鬼的力量太过强大，人类渐渐被逼入了绝境。此时，世界上最强的三名战士组建了灯光之教团，并带领人类讨伐吸血鬼，终于，神被三名战士的事迹所感动，赐予他们神的力量，三名战士利用神的力量继续自己对神圣学方面的研究，最终取得卓越的成果。当神的力量聚集在一起时，精神和现实之间便建立起了桥梁，创建者们便利用这个力量净化自己，抛弃人类的姿态。变为拥有仅次于神的力量的精神状态，而这三个人就是当今的三名暗影之王。康奈尔告诉加百列，祭司长为了力量已达到一个疯狂的境界，这次他只是被利用的而已，加百列自然不相信康奈尔的话。

“小子，你杀了我，也就同等于杀死了教团的创建者，对不起，我可不希望看到自己创建的教团毁在你们手中，所以，只好对不住你了！”看到加百列如此顽固，康奈尔只得选择与之一战，双方抛弃性命的战斗异常激烈，金属碰撞的声音不断响起，在黑骑士的魔爪帮助下，加百列终于成功破坏了康奈尔的力量之源，打倒康奈尔后，加百列成功取得了他的力量——一双拥有魔力的靴子，并取得了通往天界之门的一部分钥匙。

3-1

①开始先利用魔爪把石像推到墙上（LT+X 键），右边的墙变得可攀爬。爬墙到对面把杂兵清光，吸魂后再利用暗魔法下的魔爪把石像推到尽头，利用钩锁来到对岸，通过一段需要翻墙和钩锁的道路后进入大厅。在这里需要消灭一定数量的敌人，妖精会来协助玩家困住敌人，建议优先打倒这些敌人；

②进门后调查转盘，继续转动转盘，从铁门处进入内部。在转动转盘的时候持有 3 只以上精灵会遭到野狼攻击，如果转盘被破坏的话要在场景右边使用 QTE 破坏墙，从墙上爬进去。进入内部后要收集 3 只精灵，首先到分岔路左边驯服野狼，再利用野狼的能力从右边的道路爬到 2 楼，向右来到另一边，将铁门打开后进入；


图 L23

③从左边的钩锁点来到上方平台可以取得第一只精灵（友情提醒：不要使用精灵，不然要重新收集），回复好魔法后回到房间里，按照光、暗、暗魔法的顺序触碰机关（开启魔法后按 RT 键调查机关），在右方开启新的道路；

④到对岸后先去左边拿地上的横杆，插到转盘上打开门。此时玩家面临着两种选择，先拿取左边的精灵时的情况下，需要走回头路；而先拿取右边的精灵则在门口转转盘时会出现三只狼人（集中火力干掉一只后就会轻松很多，推荐使用暗魔状态下的匕首，可以给予狼人重创，消灭狼人后拉动右边的发光点，通过攀爬进入内部。）笔者建议在高难度下先拿左边的精灵。

⑥回到 1 楼的大门处，调查大门发生剧情，过关。

3-2

康奈尔的攻击招式

A. 蓄力冲撞：看到 BOSS 主动远离我们时就要做好回避准备，不可以防御。

B. 地震攻击：看到 BOSS 高举锤子时就离开拉开距离并及时跳起，不可以防御。

C. 近身蓄力攻击：发动速度极快，近身肉搏时看到 BOSS 手稍微往后就是要发动这招，及时回避即可。

基本战术

①关卡开始时先把血和魔力回满，再前进挑战BOSS。第一形态不仅攻击速度快，而且攻击力很高，推荐爆发暗魔力全力进攻，当BOSS的锤子带电时攻击力会提高不少，在高难度下游戏很可能被秒杀，此时推荐使用游击战术，打两下就主动拉开距离慢慢磨；

②第二形态下BOSS的攻击力虽然大幅度提升，但攻击速度却略微下降，且它使用冲撞攻击时的表现也非常明显。推荐和它近身战，并利用弹反回复一些魔力；


图L24

③将其HP降至一定程度后BOSS会激活场景四周的岩石，此时攻击BOSS无法对其造成伤害。应当躲避BOSS的攻击来破坏岩石，每破坏一颗岩石后剩下的岩石都需要多打一下。由于击打岩石的伤害数不会因为其他岩石被破坏而重置，最后的几颗岩石推荐使用游击战术来回破坏，岩石被全部打碎后进入QTE环节（失败的话要重新破坏岩石），完成后获得魔靴的新能力，冲刺跳到对岸后爬上墙即可过关（连续前推左摇杆）。

第四章

剧情

打倒康奈尔后，剩下的两名暗影之王终于也意识到加百列的存在对他们来说是一个威胁，纷纷派出自己的部队朝加百列袭来。在前往第二个暗影之王领地的路上，加百列遇到潘派来的巨鹰，巨鹰告诉加百列，目前他的力量还不足够，需要打倒剩下的两名暗影之王才能获得打开天界之门的力量，巨鹰并按潘的指示将加百列带到第二名暗影之王——吸血鬼卡米拉的领地中。

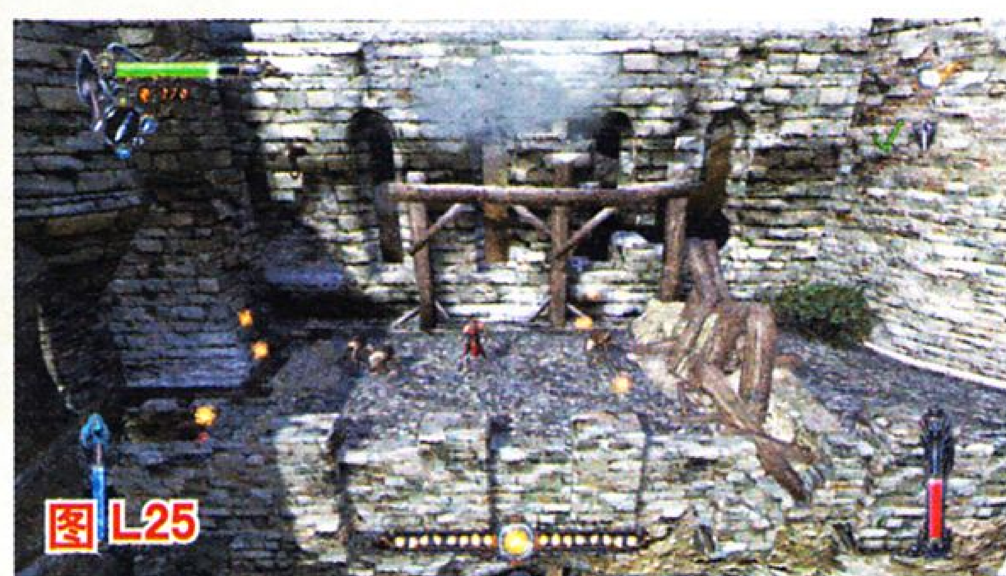


"这里是王权之路，卡米拉就在这座山的另一侧，很遗憾，她是一名强大的女巫，她在城堡四周都布置了强大的结界，以我的能力是无法接近城堡的，接下来就靠你自己了。"

加百列朝巨鹰点点头表示感谢，目送巨鹰离开后，他只身一人闯入王权之路。这里地处北方，满地的尸骨伴随从墙缝中不断吹来的寒风，让人不寒而栗。在穿越大圣堂时，加百列遭到被诅咒的巨鹰袭击，几经周折打倒它后，破旧的大圣堂也因为刚才激烈的战斗开始崩塌，没有反应过来的加百列和大圣堂的碎片一起朝地面坠去，幸好神马再次出现带着加百列逃离了这里。

4-1

①笔者建议各位玩家养成随时连续推摇杆快跑的习惯，能节省大量时间。到大门前发动暗魔法，再按住LT爆气，在爆气状态下推住摇杆就能使出火焰冲刺撞开大门；


图L25

②一路向前走，来到一个城门前，从左边向上爬，打倒几个杂兵后巨人出现。此时尽量呆在平台的右半部分，左半部分会塌陷，随后右边的路障也会塌陷，快速利用钩锁来到对岸。巨人会伸出手掌挡住玩家的去路，只要将其HP削减到最低便可以利用钩锁来到右边的平台（手掌朝下的时候代表巨人想抓我们，注意回避），进入与巨人的正式战斗。它的攻击方式比较单调，基本上就是拍击，只要注意躲避就不会有威胁。场地左边有一个魔力泉，可以随时回复魔力，因此可以使


图L26


图L27



用魔法尽情攻击。在两次QTE后巨人会进入无敌状态，此时只要耐心在中央躲避，等待其头部发光后QTE即可；

③继续前进，来到一个宽阔的场地后进入强制战斗，打倒一定数量的敌人后在场地中央出现兽人，驯服兽人砸坏铁门，出去遇到地精，它会偷走我们所有的能力，回到【图L27】处爬到最高点发现地精，按下RT键抓住它取回能力。继续前进，用火焰冲刺破坏大门后进入内部，过关。

4-2

①从塔出来，利用钩锁来到上方，踹开玻璃进入大圣堂。在这里会遇到新怪恶灵，恶灵的攻击速度很快，在武器带电的时候攻击力还会大幅度提升，建议把它们引到楼梯上，利用重鞭连续抽8下的技能Direct Heavy Combo Final在狭窄的楼梯地形上一次性将其消灭。通过后攀爬来到最上层进入BOSS战；

②BOSS秃鹰本体的招式只有释放乌鸦攻击一招，不过我们也只有把它吐出的蛋砸回去攻击它这一种方法。战斗开始后它会吐出三颗蛋，我们要及时的使用RT键把蛋扔回去（快速绕左摇杆一圈，丢出蛋后推荐无视视角问题直接按RT键抓取下一枚蛋），蛋一旦落地就会生出小秃鹰，小秃鹰的喷火、空中撞击两种攻击方式都不能防御，战斗时应多使用回避拉开距离，QTE时小秃鹰会进入爆炸状态，把它往其他小秃鹰身上丢可以炸掉不少HP；

③把BOSS的HP削减到一定程度可以进行QTE，成功后BOSS会在地上眩晕一段时间，此时应无视小秃鹰的干扰，快速接近BOSS攻击它，当BOSS进入空血状态后完成QTE即可彻底消灭它。

第五章

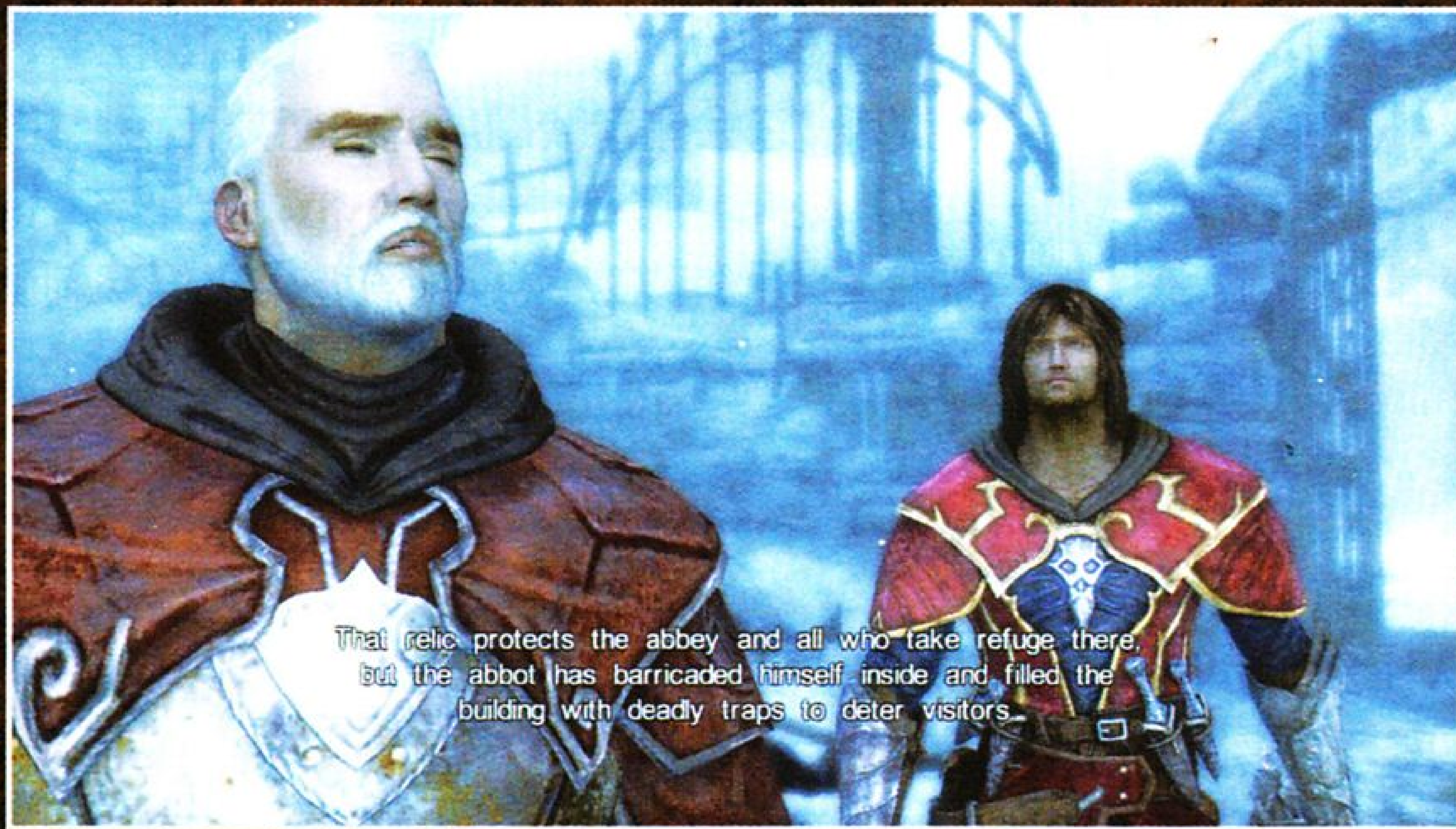
剧情

神马带着加百列闯入卡米拉的结界，这里是一处被冰雪覆盖的地方，在这里加百列见到了教团的战士佐贝克，佐贝克告诉加百列，卡米拉已经得知他们的到来，并派出大量的吸血鬼军队，誓要置加百列于死地。大敌当前，加百列提议两人一起行动，也好有个照应，佐贝克欣然同意了这个提议。

他们来到了位于卡米拉城堡前的村落，这里的村民常年饱受吸血鬼的骚扰而苦不堪言，刚进村子加百列就发现吸血鬼正在屠杀村民，当他和佐贝克救下村民后，村民告诉两人，这里之所以会成为吸血鬼任意肆虐的地方，原因全在于他们的修道院院长德雷恩，德雷恩拥有一个古代遗物，这个古代遗物能发出比太阳还耀眼的光辉，拥有瞬间把吸血鬼化为尘土的巨大威力。原本这个古代遗物守护着在修道院避难的人们，但在不久前德雷恩为了寻求自保把村民都赶出修道院，并设置了不少陷阱阻止来访者。就这样封闭了几年之后，他变得疯狂了，他将自己关在修道院的最高处，而村庄也因为失去古代遗物的庇护成为吸血鬼的目标。得知一切的加百列十分愤怒，决定前往修道院说服德雷恩交出古代遗物。

当两人进入修道院后，才相信村民所说的并非假话。德雷恩在修道院中设置了重重机关，而每个机关都能轻易置人于死地。幸好加百列和佐贝克都是身经百战的优秀战士，在两人的配合下他们成功来到修道院的最顶层，不过德雷恩拒绝交出古代遗物，加百列认为他对村民置之不理，不配拥有这个古代遗物，便将古代遗物强行取走。失去古代遗物庇护的院长瞬间被吸血鬼所吞噬……

在返回村子的路上两人遇到一名受伤的男子，他告诉加百列，卡米拉的部下袭击了村子，并指名要加百列单独前往村子，否则对方将杀死全部村民，为了村民的安全加百列不顾佐贝克的阻扰，决定按照对方的意思只身前往。一进入村子加百列就遭到吸血鬼的伏击，危急之时加百列想起之前获得的圣水，利用圣水加百列成功打倒吸血鬼部队，并重创了它们的队长。赶走吸血鬼后，感激加百列的村民自愿为他带路，并在村子的广场中列队为他送行。



5-1

①向前走一段路之后遇到偷能力的地精，往右前方追过去。途中的战斗由于没有魔法，不能死拼，应以回避为主慢慢消耗敌人的HP，在危险时可以使用QTE攻击杂兵来缓解危机。驯服野猪后撞破墙壁，爬上平台后先放出一只精灵吸引地精的注意力，再跳过去抓住地精取回能力，否则地精会使用电击将玩家打落。

②原路返回到遇地精的地方，从左边的岔路走，使用火焰冲刺破坏墙壁，进入深处过关。


图 L28

5-2

①从本关开始的部分章节将与佐贝克共同行动，前行一段路后会被大量僵尸包围，这些僵尸比较难缠，推荐使用投技直接干掉，清理完小怪后调查洞口旁边的石像，并按Y键呼喊佐贝克一起推动石像，进行一段QTE后将洞口堵住；


图 L29

②第三个洞口需要先来到左边使用火焰冲刺破坏墙壁，进入内部使用魔爪把石像推到洞口，堵住第三个洞口之后便可以使用火焰冲刺撞开铁门。进入房间后获得新能力拉拉杆，利用此能力开启一旁的门后过关；

5-3

①本关一开始便出现新敌人吸血鬼，这种敌人的血很厚，需要多多回避与其周旋。消灭它们后要快速取得右前方的横杆，插到转盘上，等转到底后按Y键叫佐贝克来帮忙。由于此时的吸血鬼会无限刷新，当佐贝克拉住机关时最好使用魔靴的快跑跑到隔壁房间中；

②打倒房间内的敌人后，将石柱打到铁门旁，再使用暗魔爪打坏铁门，全灭吸血鬼后将横杆取下，插到隔壁房间的右边转盘上。根据提示经过一段QTE，佐贝克和加百利轮流前进，成功脱离后即可取得其中一把钥匙；


图 L30

③将横杆取下后插入左边的转盘，打开门后取下横杆，带到里面房间，插到转盘上后转到底，叫佐贝克控制转盘，自己来到传送板上。到对岸后取得第二把钥匙；


图 L31

④打开门，来到楼上，使用火焰冲刺破坏【图 L31】处的墙壁取得横杆，接到中央的转盘上。此时需要解开魔法阵的谜题：通过转动转盘来改变魔法阵的位置，来改变传送后的位置。将转盘转 270° 后让佐贝克扶住转盘，自己快速来到右后方的传送门处，进入后便解开谜题，之后通过大门即可过关。

5-4

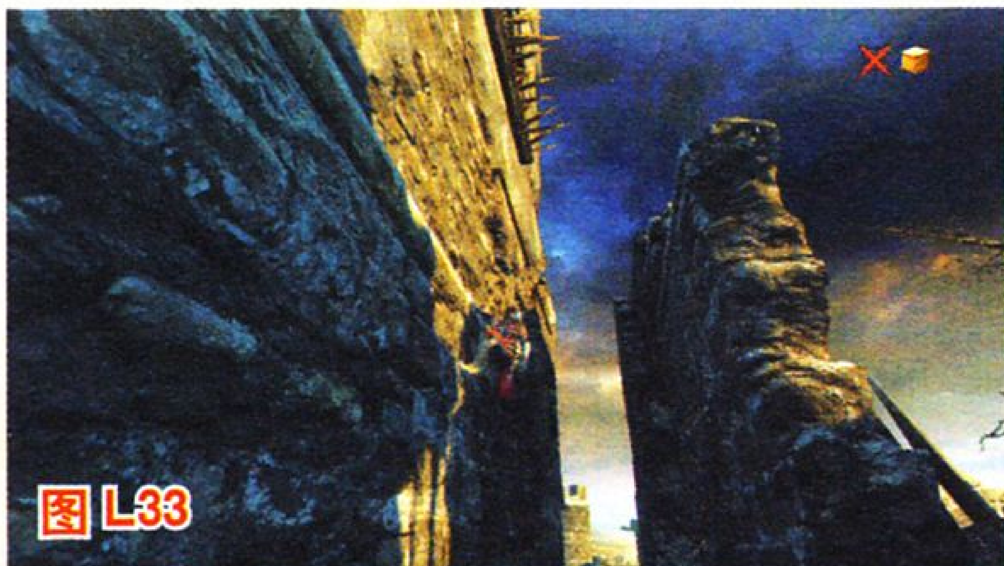
①本关的场景是恶魔城中的藏书阁，一开始会遇到新怪铁人，这种怪会防御所有来自正面的攻击，虽然它的盾牌累计一定伤害后能使用QTE破坏，但这会消耗大量时间，


图 L32

建议使用魔靴的技能（LT+A）跳到它们背后直接攻击身体；

②本关的谜题是通过镜面反射灯光，前两个谜题只要分别把灯光反射成└型和>型即可，第三个谜题比较复杂，先将所有的石柱打到尽头处，再调节镜面的方向。其中有一个石柱在隐藏房间中，需要利用火焰冲刺撞破墙壁后才可以见到。

5-5


图 L33

①本关的路上会出现许多火恶魔，可以将它们聚集起来使用圣水攻击。也可以不理会它们直接来到断桥附近，将桥拉下后会出现大量火恶魔，此时可以使用投技或者圣水轻松消灭敌人。之后的路线都是攀爬路线，其中使用钩锁位于会崩塌的石块下方时，应当向右边动荡一小段路后接着向上爬，否则会被掉落下来的石块砸到。到达最高点后踹开窗户进入室内便过关。

5-6

吸血鬼的攻击招式

A. 近距离蓄力挥刀：攻击前手部会发光，及时向后回避即可。

B. 丢出飞刀：无法防御，攻击前 BOSS 会主动拉开距离，丢出的小刀可以用 RT 键接住并丢回去，不过需要掌握好距离和时间。

C. 快速接近后用爪攻击：可防御，防御时机为他近身后马上按键，如果已经看到 BOSS 举起手的话最好回避躲开。

D. 冲撞攻击：无法防御，看到 BOSS 做出准备动作时回避拉开距离即可。


图 L34

基本战术

①进入场景后要先和几头吸血鬼战斗，推荐使用暗魔＋圣水的组合快速消灭，之后进入正式 BOSS 战；

②BOSS 的攻击速度不快，即使是近身肉搏也没多大威胁，使用招式 B 时推荐按 RT 键把刀丢回去，可以打掉 BOSS 不少 HP。当 BOSS 的 HP 削减到 60% 和 5% 时都会有 QTE 提示，QTE 成功后过关。

5-7

①拉动第一个开关能让水在短时间内不喷出，趁此机会利用魔靴的快跑通过第二处喷水口，调查拉杆后进入与骷髅战士的强制战斗。它的特性是在倒地后还会再次爬起，应当趁它还没起来的时候利用魔爪的下攻击将骷髅打散（LT+Y）。战斗过程中可以利用精灵眩晕敌人，或者使用暗属性魔法＋圣水打倒它，若直接使用水晶可以秒杀骷髅战士。打倒敌人后调查拉杆，打开铁门；

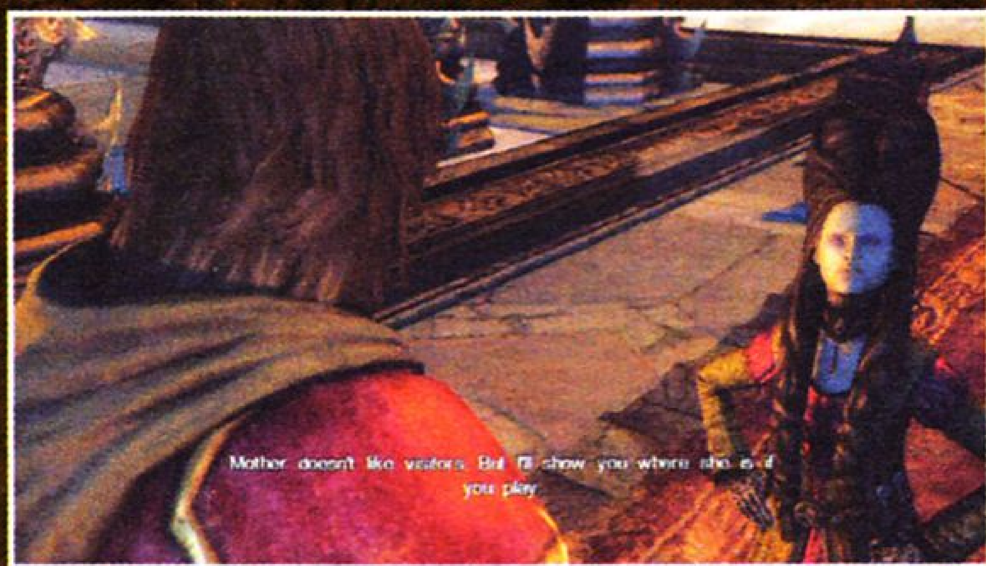

图 L35

②拉动机关后下方的门开启，往下方的污水处前进，推荐使用冲刺跳跃的方式直接在平台间移动，在【图 L35】处使用暗魔法＋匕首开启对面的机关。

第六章

剧情

在村民的帮助下加百列成功进入卡米拉的城堡，在城堡中加百列遭到了吸血鬼大军的阻扰，幸亏加百列明智的选择在白天入侵城堡，在阳光中吸血鬼纷纷化为灰烬。在城堡深处，加百列遇到了卡米拉的女儿萝拉，这名任性的少女原来是一名地方贵族，变成吸血鬼后，再也无法站在阳光下的她脾气变得异常古怪。萝拉提议加百列与她一起玩一场游戏，只要加百列在游戏中打败萝拉，她就告诉加百列前往卡米拉房间的秘密通道。在与萝拉的棋局中取得胜利后，任性的萝拉并不服输，趁加百列分心的时候利用吸血鬼的能力逃走了，发现上当的加百列只好自认倒霉，自己寻找通往卡米拉房间的通道。



6-1

①从铁门左边的墙翻过去，在大门口调查拉杆会出现两个铁人。这里场景比较大，适合绕到他们背后慢慢周旋，全灭敌人之后利用拉杆打开中间的通道，快速来到通道中；

②推荐使用副武器快速消灭骷髅战士，一段时间之后野狼出现，此时应主要攻击野狼，驯服野狼之后便可以先打倒骷髅，再沿着柱子爬到上层，从右边的缺口跳下，拉动深处的机关后沿着楼梯向上爬即过关。

6-2


图 L36

①花园的路比较复杂，一开始先向右走，将一根柱子打到尽头，爬上柱子跳到对面；

②来到右下方驯服蜘蛛，先破坏右上方的门和最上方的门，然后来到此区域左下方处使用蛛丝铺路；



图 L37

③利用蛛丝进入内部，解开其中的谜题便可以获得钥匙，只要将中间的圈顺时针或者逆时针转动两次即可；

④使用钥匙开启右上方的门便回到 6-1 的入口，对着大门使用钥匙过关。

6-3

①关卡一开始便要和大量吸血鬼战斗，建议先将两边的窗帘拉开，让太阳光直射进

来，这样吸血鬼处于阳光下便会弱化。清理完第一批的吸血鬼后便可以拆下中间窗帘上的两块木板，打倒第二批吸血鬼之后便可以成功拉开中间的窗帘，这样吸血鬼就不会出现。

②利用第一个房间的镜面将光线反射到第二个房间中，在第二个房间中依然采取第一个房间的战术，不过多了一个铁人。先将铁人消灭后再逐个打倒吸血鬼。


图 L38

③拉动拉杆后进入右边房间，先用魔爪将有镜面的柱子打到第二个房间中，使得光线反射到房间中，从而打开门。里面的5个魔法机关从左往右顺序依次为暗、暗、光、光、暗（第一个和最后一个在外面的门上），完成后第二个房间的门便会逐渐开启；

④此时天色暗了下来，吸血鬼不断涌向玩家。我们要在吸血鬼的狂攻下生存到大门打开，建议在魔法泉附近战斗，有足够的魔力来源且场地也小，相对比较安全。当大门全开后便可以快速跑进大门；

⑤进入大门后会询问是否要玩棋盘小游戏，只要成功通过的话便能获得EXP，也可以选择不进行游戏直接过关，关于小游戏的具体规则各位可以查看后文的“关卡挑战”部分。

6-4


图 L39

①一路往下前行，路上出现的僵尸杂兵推荐使用投技解决，到达餐厅后先前往左边房间取得肉，放到地上的盘子中，再来到右边敲钟引出僵尸，趁僵尸吃肉的时候利用钩锁进入通道。切记千万不要攻击僵尸，否则通道会马上闭合，需要重新拿肉敲钟；

②通过通道后来到厨房，进行和BOSS厨师的战斗，BOSS的能力不高，且动作迟钝，但是它会利用房间内的各种道具，例如使用火腿补血、拿菜刀扔人、利用烧酒喷火攻击。它的喷火攻击范围比较广，见到它拿起酒壶后便立刻向后拉开距离。将其打至空血后它会进入防御模式，此时只要跳起来攻击它的头部即可进入QTE环节，打倒它获得钥匙；

③原路返回楼上开门，进入后会出现一个铁人和三个骷髅战士，由于身后就有魔法泉，各位就不要吝啬，使用魔法狂轰吧，全灭敌人后按光、光、暗、暗、光、暗的顺序触摸机关即可解开谜题。

第七章

剧情

萝拉离开后，加百列头疼的发现此时太阳已经下山。一入夜，吸血鬼便向潮水般袭来，就算加百列再强，最终还是双拳难敌四手，面对吸血鬼疯狂的攻势他只好边打边退，在打倒城堡的厨师后，加百列幸运地获得前往卡米拉房间的钥匙，并利用房门成功把吸血鬼大军挡在门外。

前往卡米拉房间的途中，加百列再次遇到萝拉，这名任性的少女至今还无法接受自己败北的事实，她认为加百列是用某种作弊的手段打赢自己，并召唤出自己的玩偶，想凭借武力让加百列屈服。打倒玩偶后萝拉非常生气，使用闪电向加百列进攻，除非加百列承认自己作弊，否则她不会停止电击。就当加百列快要承受不住时，妻子玛丽的灵魂再次出现，她温柔地搂住加百列，鼓励他不要轻言放弃，在一旁的萝拉见到了此场景，被爱的力量所感染了，便放过加百列。



7-1

①开场就会有三只吸血鬼袭来，消灭后一路前进，在不远处遇到恶灵的地方推荐直接爬墙走人，与其战斗会消耗不少时间；

②来到上方平台后从左下角的裂缝中下去，来到左边房间内打倒两个骷髅战士，这里的场景比较小，建议使用光属性＋圣水与骷髅战士周旋，也可以使用精灵限制它们的行动。打倒他们后可以得到钥匙；


图 L40

③回到上方平台，利用钥匙开门进入，在最里面要进行弹珠的小游戏，只要让版面上的平台全部变绿即可。操作顺序为左边扔一次，中间扔五次，右边扔一次。从打开的门进入，过关。

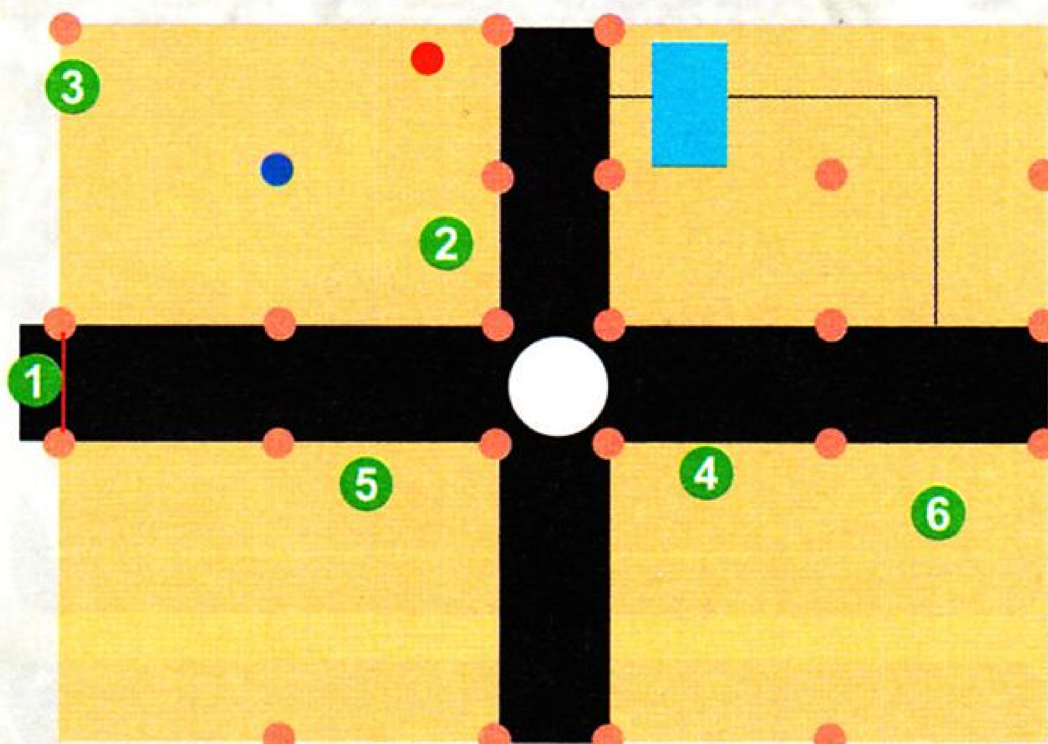
7-2


图 L41

①本关的谜题有点复杂，需要让玩家利用魔爪的下攻击（LT+Y）敲打机关改变电源流通顺序，第一个谜题十分简单，只要按顺序攻击开关即可搞定。第二个谜题稍微有点复杂，先把左边的石像打到右边通电，开启右上角的开关后在【图L41】处利用暗魔＋匕首的组合击打开关；

②最后个谜题比较头疼，先撞开左边的墙击打开关1，再击打开关2就可以取得红色镜片，进行中BOSS战，该BOSS受到一定伤害后会跑到一旁充电，此时要立刻击打开关3使BOSS被电流攻击，反复几次即可结束战斗；

③解决中BOSS后顺时针转动中间的机关180°，击打开关4，再逆时针转中间的机关90°，击打开关5。最后顺时针转中间的机关90°，通过右上方的传送板来到右下方，击打开关6后即解开谜题。



红色线代表可破坏的墙；红色圆点代表红色镜片；靛青色圆点代表中BOSS充电位置；青绿色方块代表传送板。

7-3

①本关的谜题主要通过不同颜色的透镜组合成各种色彩开门，在关卡初始地点有魔法泉和回复点，战斗时大可不必顾忌魔力和HP残余量。先使用红色的镜片进入红色房间，消灭来犯的大量吸血鬼后沿着地面的箭头使用火焰冲刺走出□型路线（速度要快，并且不能走出箭头范围，否则要重新来过，之后的房间如法炮制，按地上的提示走出相应路线即可），进入上方的房间获得绿色镜片，打倒房间里的恶灵即可离开；



图 L42

②返回后利用红色＋绿色镜片组合成黄色，打开黄色的门，可以获得蓝色镜片；

③使用红＋蓝色镜片组合成紫色打开上方大门，进入后和新怪木偶战斗，对此敌人必须使用QTE打倒，如果不是使用QTE干掉它们就会不断刷新，因此这里就不要使用召唤魔法了，胜利后过关。

第八章

剧情

利用从厨师那获得的钥匙，加百列一路畅通无阻（吐槽一句，这么大的城堡，所有门的钥匙孔居然一样……），经过了藏书阁的重重机关后，加百列终于来到了吸血鬼之王卡米拉所在的房间。与康奈尔一样，卡米拉也早已用预知能力得知加百列的到来，早在王座上等候加百列。她劝加百列放弃打倒暗影之王这个荒唐的想法，并用美色诱惑加百列，让他放弃自己的使命，与她一起生活，她会让加百列生活的很快乐。



“卡米拉是一名外表美丽迷人的女性，但实际上却是一个以强大魔力为傲的魔女，她总是在心中打着各种邪恶的小算盘，用美色诱惑男人进入她的陷阱。”在出发前，佐贝克早就把卡米拉的情报告诉加百列，自然加百列不会相信卡米拉的诡计，看到加百列没有上当，卡米拉嘲笑加百列为了让自己心爱的人死而复生而被蒙骗，因为世界上只有生与死，不可能使死去的人复活。

说完后，卡米拉现出自己真正的姿态——一个丑陋的吸血鬼，与加百列展开了激烈的战斗。幸亏加百列之前有受过萝拉的“调教”，对如何与吸血鬼战斗有了一定的经验，成功躲开了卡米拉的电击，并针对卡米拉的弱点与其周旋，打倒卡米拉之后，加百列获得了魔之羽翼和天界之门的另一块碎片。此时，潘再次出现在加百列的面前，他询问加百列是否还有继续冒险的决心，得知妻子无法复活的加百列此时陷入深深地迷茫中，他不知道自己究竟是为了什么而战斗。潘告诉加百列，只有深入自己的内心才能真正的理解自己的想法，经过潘的开导，加百列决定为了不让玛丽痛苦，他要打倒最后一名暗影之王，解放她的灵魂。

8-1



图 L43

①本关一开始向上攀爬，调查机关后会出现大量杂兵，分别用光、光、暗、暗、暗、光属性触碰六个机关后门开启；



图 L44

②继续前进，来到转盘处，打倒所有的火恶魔之后转动中央的转盘，从右侧下到楼梯【图 L44】，向下走取得钥匙。打倒三个恶灵后转动中间的转盘即可返回。继续向前利用钥匙打开塔的大门，进入后过关。

8-2



图 L45

①本关对操作的要求较高，移动时需要注意电压的间隔。到达2层后需要利用转盘将平台转上来，这个机关有点特别，先拉动一小段距离，等平台上的柱子全部收缩回去后才能继续拉动。来到【图 L45】处后需要注意，这里要按两下X键进行高跳才能避开下面的一个电击；



图 L46

②【图 L46】处需要算准平台导电的间隔上去，在第二束电消失后需要立刻向上移动两格，之后等上面的一束电消失后迅速爬到上方。旋转转盘至一定程度时到BOSS出现，它和7-2的中BOSS能力差不多，只是增加了身边的零件攻击。打倒BOSS之后重新转动转盘，走到中央的平台上后即过关。

8-3

①一开始玩家便和吸血鬼之王进行第二场战斗，它的蓄力攻击和近身爪击变为2连击、匕首变为两把，并增加一招瞬移，总体来说它的实力并没有怎么加强。需要注意瞬移三次后BOSS会出现在我们身边，并从蓄力攻击和近身爪击中随机使用一招攻击我们，见到它使用瞬移时便应当做好回避的准备；

②把BOSS血量打到到一定量时发生剧情，它会瞬移到版边吸血，之后它吸血时只要攻击它就能阻止它吸血，之后必须把棺材里的尸体破坏，将四具尸体全部破坏后再次

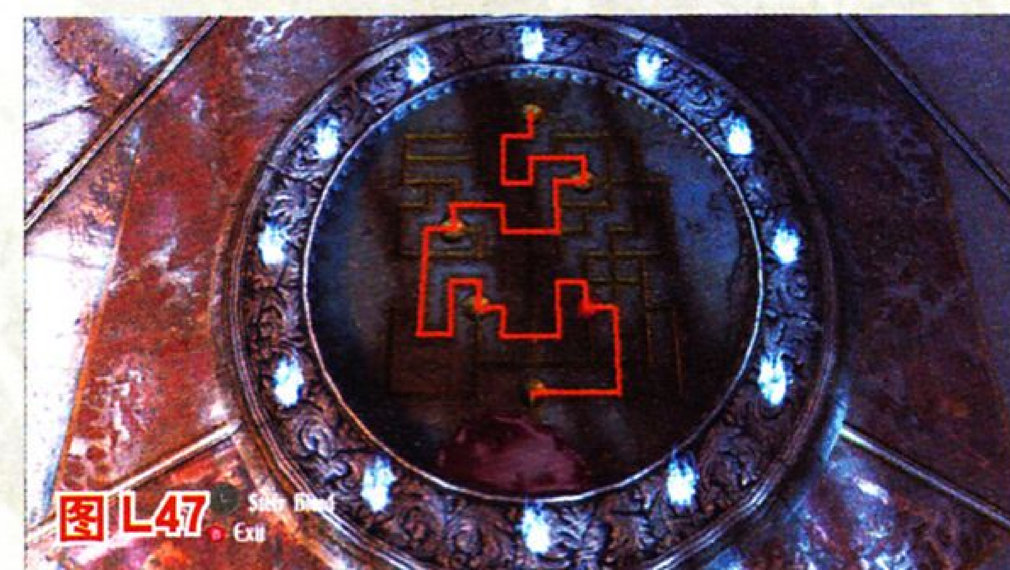


图 L47

▲红色线条表示移动路线。

将它打到空血便可以通过 QTE 杀死它。这场战斗是一场持久战，应当尽量多用弹反保证魔力值；

③干掉 BOSS 后要进行解谜，将血液移动到最上面的圆点即可，血液的流动顺序依次为右、左、左上、右上、上【图 L47】，个别距离比较长的路线需要提前改变摇杆的方向。

8-4

卡米拉的攻击招式

A. 空中释放电击：卡米拉在第一形态才会使用的招式，闪电有一定追踪性，且能够对吸血鬼造成伤害，能合理的绕场地跑可以让她帮忙消灭吸血鬼。

B. 冲到主角面前后使用蓄力攻击：看她主动接近我们就要注意其手上是否发光，没发光的话推荐使用弹反，防御时机在 BOSS 接近我们的时候。

C. 飞到空中后释放攻击：看翅膀是否带电，带电情况下 BOSS 会以自己为中心放出闪电，需要及时拉开距离；不带电的情况下 BOSS 会召唤蝙蝠攻击我们，蝙蝠的行动路线很单一，向侧面回避即可。

基本战术

①本战相对比较简单，开场后要先清理掉场上的 10 只吸血鬼，期间可以将 BOSS 的电击引向吸血鬼，借她之手清理杂兵，干掉 10 只吸血鬼后战斗进入第二阶段；

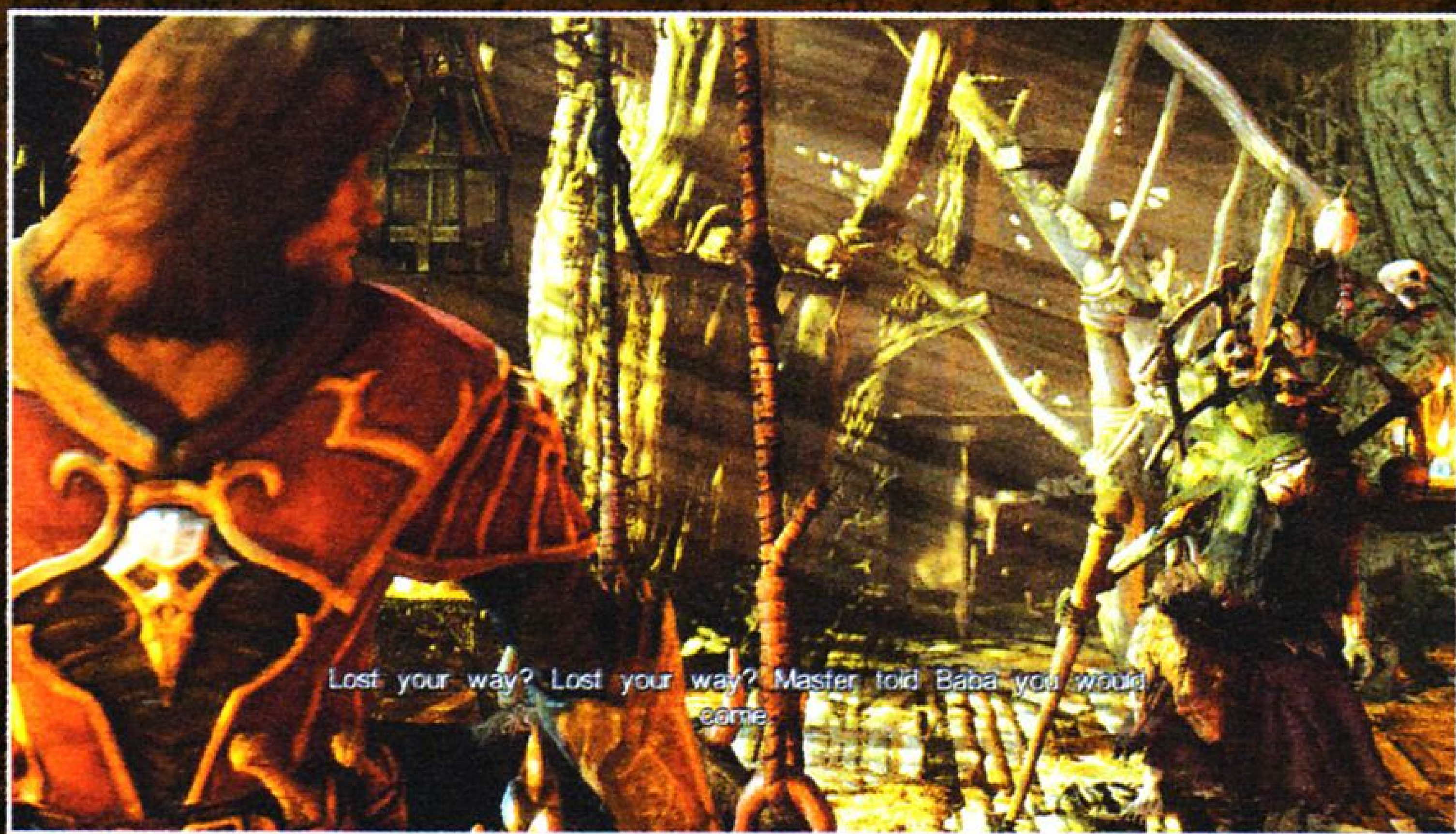
②第二阶段战斗可以不用理会旁边的两只吸血鬼，BOSS 会帮我们清理掉的，BOSS 的行动速度比较缓慢，推荐使用近身肉搏快速搞定它，将其打至空血后触发剧情，此时只要使用魔爪攻击它就能进入 QTE 环节，完成 QTE 后便可获得新能力二段跳。

第九章

剧情

“就算你获得我们的力量，你所爱之人还是无法复活……”卡米拉的话语在加百列的脑子里久久缠绕，挥之不去。受卡米拉的影响，加百列的心态也受到根本的改变，如今的教团对他来说已经没有任何意义，加百列现在冒险的惟一目的就是帮助自己心爱的女人解脱束缚。而这需要他打倒最后一名暗影之王——巫师，根据潘提供的情报，巫师居住在离天国最近的死亡国度，它拥有操控亡灵的力量，可潘也不知道怎样才能到达死亡国度，加百列只好自己寻找。

走出卡米拉的领地后，加百列来到一座森林，在森林中加百列遭到了巫师的手下——徘徊在冥界的幽魂袭击，当加百列好不容易挣脱幽魂和骷髅兵的纠缠时，他发现自己已经在森林中迷失了方向，也许是天不亡我，就在加百列饥寒交加之时他发现不远处的树上有一间奇异的小屋，当加百列走进屋子时，被小屋的布局吓了一跳。确实，因为小屋里充满着奇形怪状的各种未知道具，只要是正常人，好奇心都会被勾起来。正当加百列观看小屋布局时，屋子的主人——森林的守护神出来迎接他，这位年迈的老婆婆通过预知魔法知道他的到来（这里的预知真不值钱啊，是个重要角色都会……）。



这个脾气有些古怪的老婆婆可没有潘那么好说话，要想得到她的帮助就必须通过她的试炼。而试炼的谜题就是取得老婆婆放在音乐盒中的蓝玫瑰，可是打开音乐盒的钥匙被森林的稻草人偷走了，加百列只能当个义务跑腿，去找稻草人取回钥匙。

到了老婆婆所说的地点后，加百列已经后悔了——这是一个被死灵屠杀后的村落，屋顶不时有乌鸦飞过，乌鸦那难听的叫声伴随着弥漫在空气中的血腥味让加百列感到一阵阵反胃，但为了取回钥匙，他只好皱了皱眉头，继续搜索。

果然不出加百列所料，老婆婆所说的“稻草人”也不是什么普通玩意，眼前这个挥舞着两把镰刀的魔法生物让加百列头疼不已，在三个稻草人的围攻下加百列吃了不少亏，不过在身经百战的加百列面前，稻草人也讨不到多少好处，战斗中加百列趁稻草人被乌鸦吸引注意力时，以“Holy Cross”的神圣光辉把稻草人消灭，成功回收了音乐盒的钥匙。

把钥匙交给老婆婆后，老婆婆把他变小，以便让加百列能够进入音乐盒，音乐盒内的地形以色彩为谜题，加百列利用他手中的三个魔导器成功完成音乐盒中的试炼，拿到老婆婆所说的蓝玫瑰，把它交给婆婆，认可加百列能力后，老婆婆爽快地把加百列传送出森林。

9-1

①本关主要让玩家熟悉二段跳以及冲刺二段跳的操作，一路向前走会遇到新的敌人游魂，需要将飞舞的头颅摧毁后攻击从土里钻出来的本体，将本体打到晕厥状态后使用 QTE 消灭它们，或者使用圣水也能对它们造成较大的伤害。全灭敌人后往左边的分岔路走；

②来到【图 L48】处，把握好二段跳的时间，来到下方的道路，到对岸后能力又一次被地精偷走，此时爬上附近的平台，进入山洞后会出现一只兽人，驯服它后便可以骑着兽人摧毁洞窟中的石头，地精就在石头的后面。

③取回能力后原路返回，从左边的路走，利用二段跳配合钩锁前进即可过关。



图 L48

9-2

①本关要摇动柱子驱赶乌鸦，下面列出驱赶顺序：进入村子后先驱赶第一批乌鸦→摇动两次后进入中BOSS战，对手速度很快，战斗中切记不要太贪刀，胜利后获得第一枚钥匙；


图 L49

②第三次驱赶后出现第二批乌鸦→破坏【图L49】所示的大门后进入→把楼上的第二批乌鸦驱赶到下方→下楼把第二批乌鸦驱赶一次→驱赶第一批乌鸦→驱赶第二批乌鸦→驱赶第一批乌鸦两次→进入中BOSS战，胜利后获得第二枚钥匙；


图 L50

③来到【图L50】所示地点，破坏门后进入看到第三批乌鸦→驱赶第三批乌鸦→利用另外两批乌鸦（一批在骷髅左边的柱子上，一批在骷髅右边的小路里，摇动右边的一批乌鸦两次）使第三批乌鸦飞到骷髅处发生BOSS战，胜利后获得第三枚钥匙，回到村口调查发光点。

9-3


图 L51

本关是解谜和技巧关，要利用音色开通道路，关卡内一共分为绿、红、紫、黄、蓝五种颜色的地形，其中绿色地形要求玩家在限定时间内通过一段针刺地形；红色地形要求玩家在一定时间内跳过移动平台；紫色地形要求玩家看准距离滚过去，笔者建议在【图L51】的位置向前滚；黄色地形要求玩家看准火焰消失的瞬间，利用火焰冲刺快速通过；蓝色地形要求玩家看准电流消失的时机通过。在这里一旦失败将会重新来过。其中最难的一项是最后的一个黄色地形，冲刺的时机不容易把握。

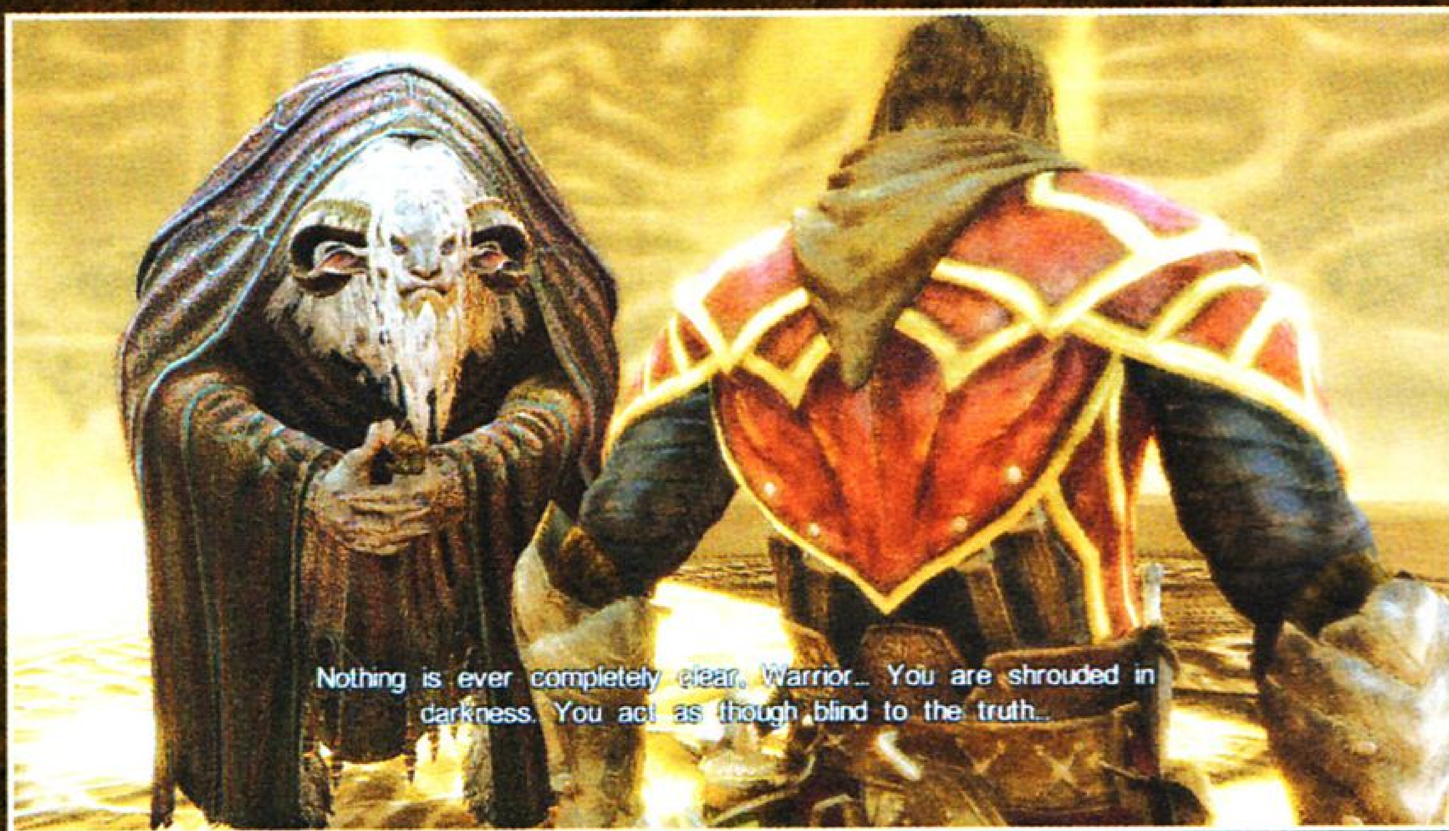
①启动右边的机器后通过左边的绿色地形，在内部获得红色唱片（地上的尸体要看准针刺的出现时机调查），回去调查播放机，以红、绿的顺序启动机器，并从右边通道获得紫色唱片；

③使用红、紫组合，从右边道路前进，在内部获得黄色唱片，回去后利用红、黄组合前往上方道路获得蓝色唱片，之后使用红、蓝、紫、绿的组合从上方道路过关。

第十章

剧情

老婆婆将加百列传送到死亡国度的最前端——泰坦的墓园中，据说泰坦神死后，其尸体会被送到这里，永远遭受被强酸腐蚀的痛苦，现在的加百列自然没有什么心思去管脚下的这些泰坦命运如何，他利用泰坦的尸体来到一个祭坛上，在这里潘再次出现在他的面前：“加百列，现在的你是不可能战胜暗影之王的，你的心已变得黑暗不堪。”认为加百列现在被黑暗包围的潘决定和他进行一场决斗，以此来引导他前进。在战斗中潘夺走了加百列的魔力，使加百列陷入一番苦战，最后，在潘的放水下加百列艰难地赢得战斗。倒在地上的潘虚弱的告诉加百列，这个祭坛被称为“败者的坟墓”，必须要有鲜血洒在这个祭坛上才能开启新的道路，他已经接受了自己的命运，希望加百列也能够接受自己的命运。潘死后，新的道路开启了，加百列看了看潘的尸体，他重新认识到自己的使命，握住手中的鞭子，准备挑战三位暗影之王中最强大的死亡领主。



10-1

①本关一开始就按照提示向上爬到泰坦的墓园。下来后从靠右边的泰坦的手臂跳到对岸便进入杂兵战，打倒杂兵后得到一块碎片，将碎片装到附近的圆盘上开启通路；


图 L52

②往右前方向走，从【图L52】的黑洞向右拐进入强制战斗，这次将同时面对两个精英怪，建议把敌人引到洞口附近，利用切换场景后敌人无法攻击我们的BUG打倒敌人，随后得到第二块碎片。

③回头向左走，将碎片装到左边的圆盘上后泰坦的手举起，跳到对岸再次进入强制战斗，本次要同时面对三个精英怪，多利用副武器和魔法攻击比较好，打倒敌人后得到最后一块碎片。回头后将碎片装到右边的圆盘上，另一只手举起。爬到手臂上跳向前方的祭坛即过关。

10-2

①战斗一开始时白骑士夺走了我方的魔力，在一开始的战斗过程中会比较艰难，建议使用副武器攻击它。它的大部分攻击都是可以防御的，因此也可以与它进行近身肉搏。快速将他打倒晕厥后利用QTE便可以取回光魔法；

②夺回魔力后BOSS多一招使用鞭子近身二连击的招式（夺回暗魔力后变为三连击），且会使用光能力。BOSS使用鞭子进行连击时应当注意注意及时拉开距离，使用光能力时我方的光能力便无法对其造成伤害。当BOSS的HP削减到50%左右可以进行第二次QTE，成功后便可夺回暗魔力；

③取回暗能力后BOSS也会在光暗两个形态间切换，并会使用两种魔法的大招，只要画面变慢就要拉开距离躲避。如果使用相对的的魔法攻击可以对其造成更多伤害，反之BOSS的攻击对我们造成的伤害也更大。将BOSS打到剩余四分之一后进入QTE环节。

10—3

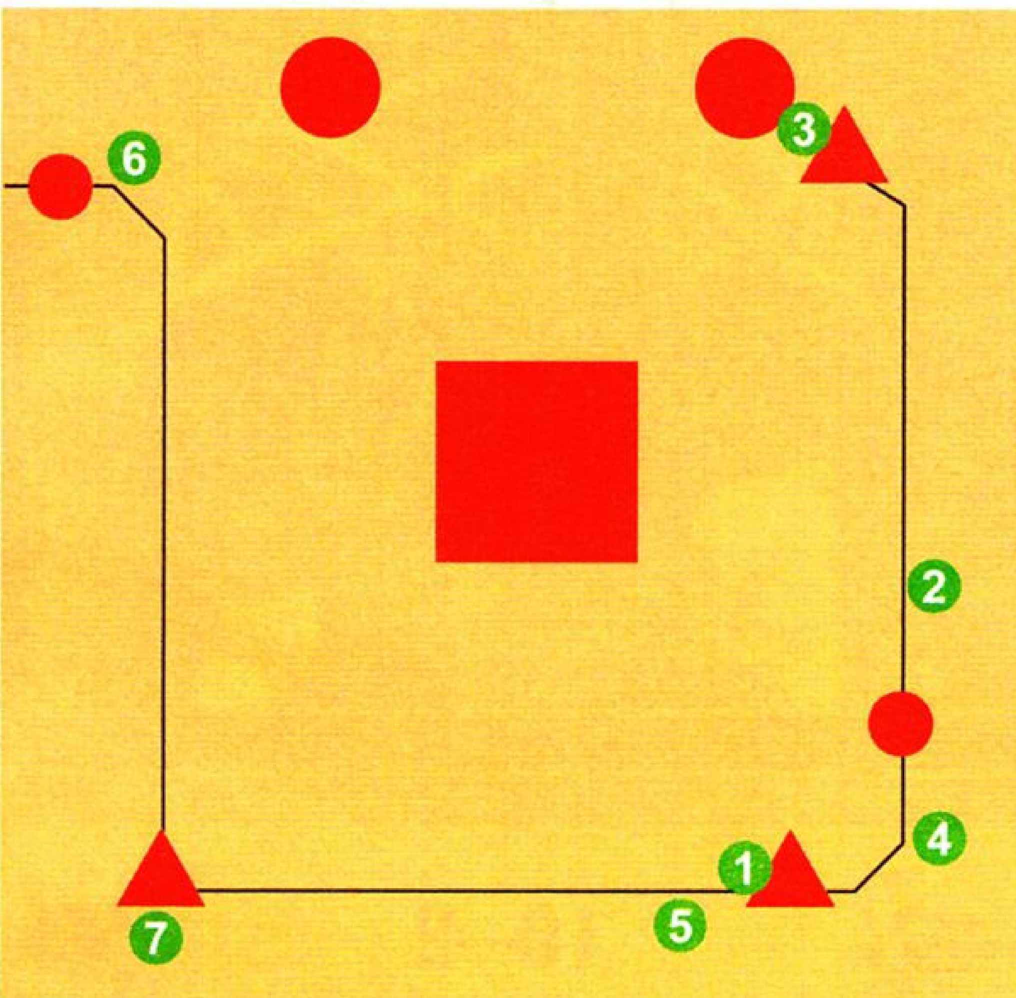
①本关的部分场景会塌方，攀爬时尽量快些通过，一路来到火山口后再次遇到偷能力的地精，地精偷完能力会逃到地图中间的笼子里，我们要利用旁边的石像反射紫色光线破坏笼子；

②先前往地图右下角的1号标志获得水晶，把水晶装到2号标志的机关上，再把右下方的石像用鞭子打到3号标志处，转动石像破坏第一处紫水晶；

③把石像打到4号标志处，然后把下方石像打到5号标志处，利用反射穿透岩石间的夹缝破坏第二处紫色水晶；

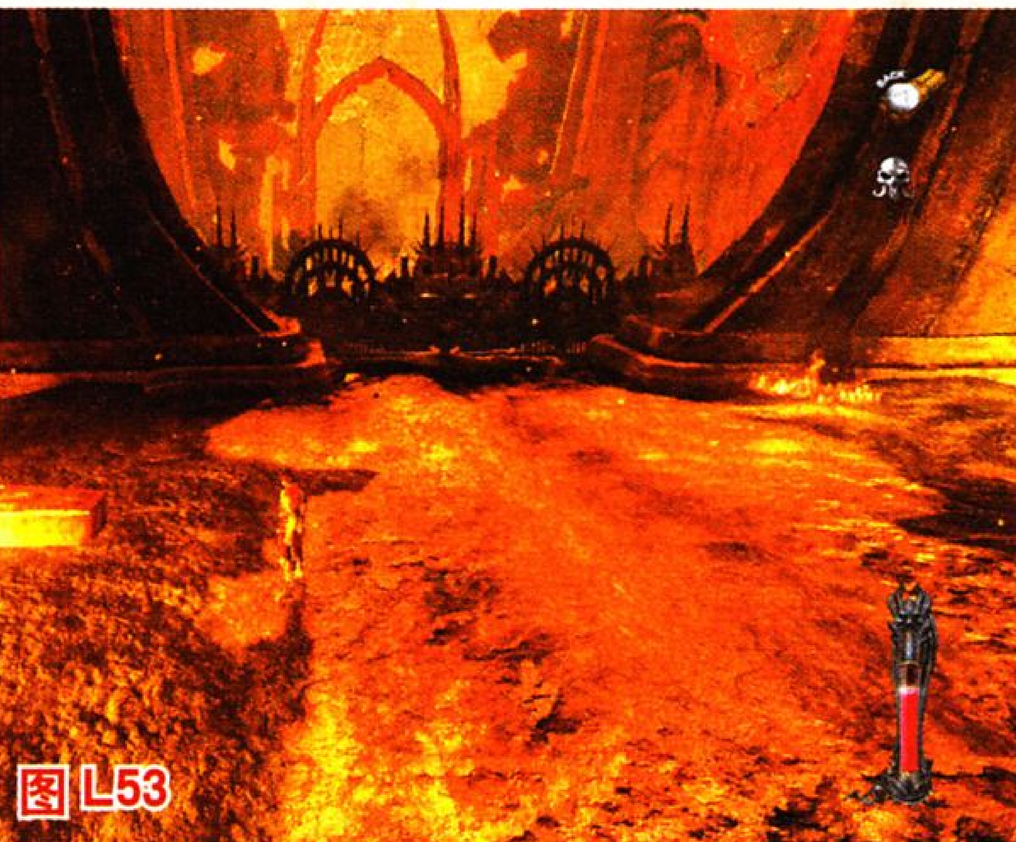
④把水晶取下安装到6号标志的机关上，并把旁边的石像打到尽头，再把下方石像打到7号标志，利用反射破坏第三处紫色水晶，剧情后进入笼子取回能力；

⑤利用魔爪敲响两边的钟开门，进入后过关。



红色圆圈代表放置水晶的机关；红色三角代表石柱可以转向的地点；中间的红色□代表地精躲藏的笼子。

10—4


图L53

本关一开始需要与大量敌人战斗，在这里Creeping Corpse会与棺材结合变成Creeping Coffin，若将Creeping Corpse全部打倒，则会出现没有敌人与棺材结合的情况，此时剧情将无法继续，需要重新开始。

BOSS的攻击招式

A. 举起铁铲砸地：由于战斗场景小，这招对我们的威胁很大，好在它攻击的准备时间较长，看到BOSS手举起来就马上拉开距离准备跳起。

B. 触手攻击：可防御，不过攻击速度快且起手时间短，推荐使用回避躲开。

C. 近身蓄力攻击：速度快，且无法防御，看到白光闪起就要往侧面回避。

D. 把铁铲插入地面并引起火焰，火焰燃烧后变成杂兵：无法防御，只能依靠回避躲开。

基本战术

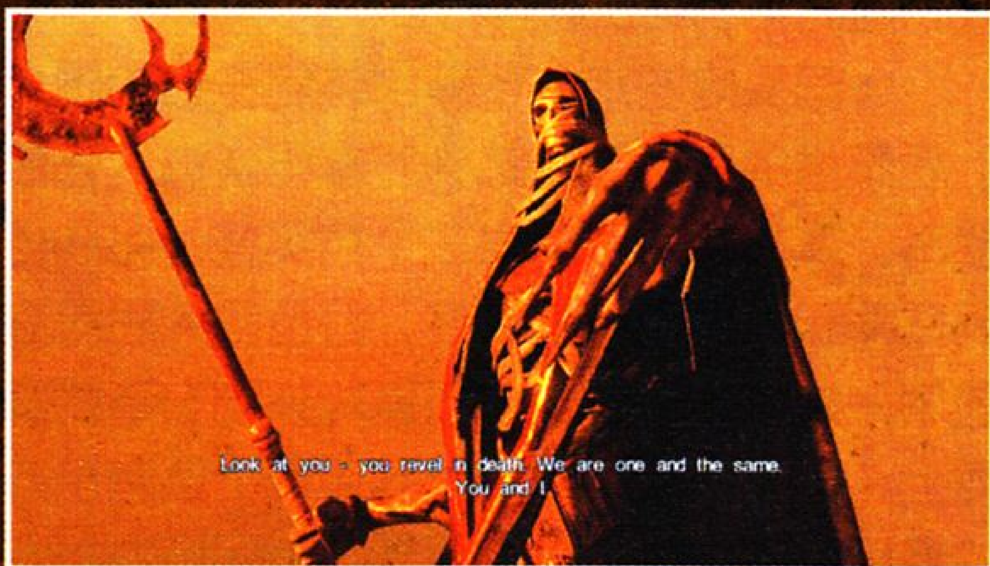
①开战后千万不要站在一开始的桥上，BOSS会马上使用锤地攻击破坏桥。这个BOSS的攻击速度和攻击力都很高，推荐采取游击战术，打两下就利用回避拉开距离。由于BOSS的攻击能伤害到杂兵，因此一旁的杂兵可以不用理会；

②把BOSS的HP打到30%以下能使它进入眩晕状态，此时不要急着上前QTE，先去一旁调查拉杆，经过QTE后可以打开大门，然后再使用QTE解决BOSS，这样能一次性干掉它，之后被BOSS拉下去时只要一路往上爬即可。

第十一章

剧情

加百列通过了死亡领域的试炼，终于进入死亡国度的最后区域，这里是连接现实和冥界的地带，无数亡灵和死神的傀儡徘徊在此，只要加百列出现在它们面前，这些可怕的冥界大军就会立刻把他撕成碎片。不过加百列还是利用传送石成功绕过这些亡灵，来到死亡领主巫师面前（别以为你带个面纱，就不知道你是死神……）。死亡领主对加百列能成功来到这里表示非常惊讶，在赞许加百列的能力之后，死亡领主认为为了达到目的使自己双手沾满鲜血的加百列不配制裁他，并指出加百列不过是一个伪君子罢了。加百列自然不会同意他的说法，意见不合的两人随即开打，在战斗中巫师在加百列的猛攻之下渐渐处于下风，坚信自己不会败北的它使出自己真正的力量，变身为一条巨大的骨龙，想置加百列于死地。没想到经历了两场泰坦之战的加百列轻车熟路的爬上巫师的身体，与它进行一场惊心动魄持久战。虽然巫师使出浑身解数，但还是无法把加百列甩下身体，最终也无法逃过被加百列击败的命运。



11—1


图L54


图L55

①开始的谜题把字目按【图L54】所示排序即可打通道路，第二个谜题则是用魔爪攻击地板，使线条按照对面墙上的顺序行走，4圈地板从大到小所对应的方向分别为↑、→、←、↓，根据【图L55】所示的顺序击打地板后再击打中间的机关即可；

②之后的道路要利用传送点移动，移动时要留意路上出现的死神，一旦被它攻击会损失大量HP（中等以上难度直接被秒杀），利用传送点到达一处平台后要和BOSS巫师战斗，如果感觉吃力可以利用BOSS召唤出的杂兵补充魔力，它召唤出杂兵的时候也可以使用圣水进行攻击。胜利后出现左右两处传送点；


图L56

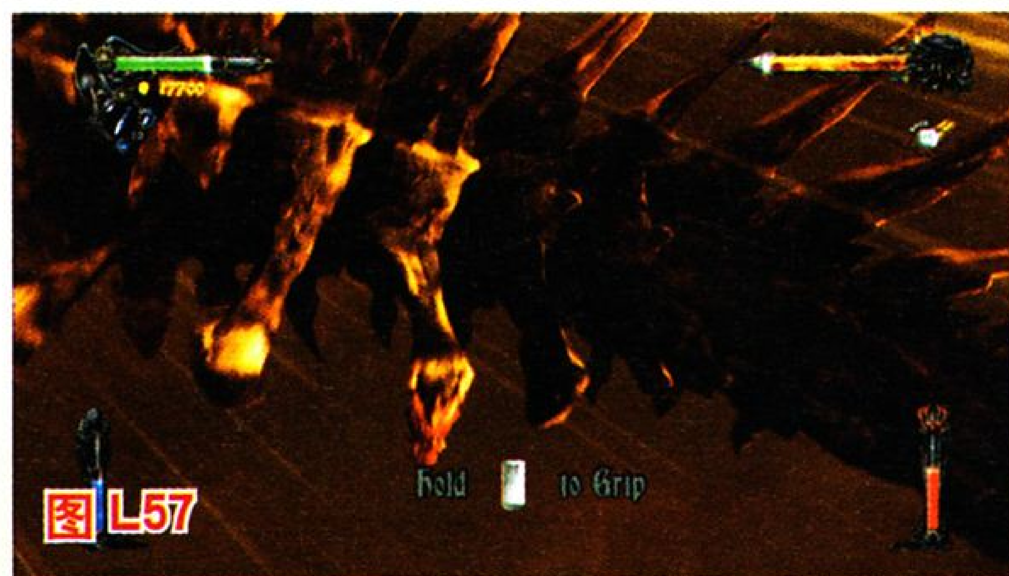
③先前往左边的传送点，进入后出现左右分岔口，左边的道路按【图L56】所示地点绕到背后，此处要利用魔爪攻击地面上的发光点，成功后返回平台（右边的路线十分简单，这里就不做解说）；

④右边传送点进入后同样会出现两条分支，其中左边是收集点，可以获得一个提升

上限的碎片，右边则要利用移动平台到达最顶层击打机关；

⑤调查中间的传送门进入内部，开始和巫师的第二场战斗，巫师的招式和第一战比起来差别不大，不过这次它会召唤死神，在高难度游戏的玩家要小心别被秒杀了，胜利后爬到最顶层过关。

11-2

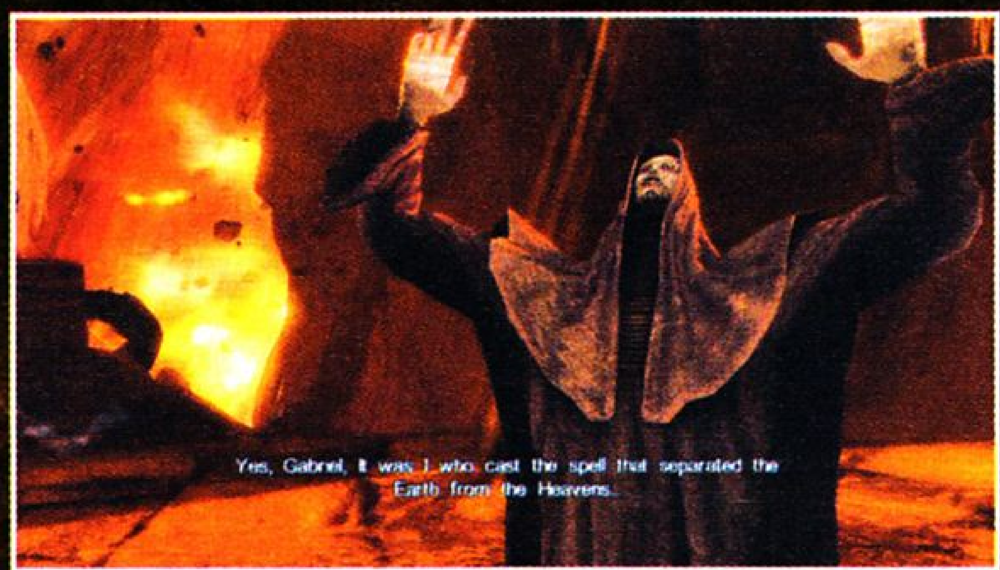


①和骨龙的战斗非常麻烦，开始先在场地右边等它过来，当它飞过来时马上利用钩锁爬上它身体，在它身上爬行时要注意跳跃距离，当其骨头靠近时再跳比较安全，否则很容易因为距离不够摔下去。爬上身后先朝右边移动，爬到顶后按【图 L57】所示爬到骨头末端，利用钩锁能力到达对面，之后的路就比较好走了，破坏三个弱点后战斗进入第二阶段；

②第二阶段非常简单，使用钩锁能力进入龙口后对着最后一个弱点攻击即可，重复 2～3 次就能结束战斗。

第十二章

剧情



打倒巫师后，加百列从它的黑袍中找出最后一块碎片，三块碎片产生了共鸣，结合成一个完整的面具。正当加百列在思考如何才能利用面具打开通往天界的道路时，佐贝克也来到这里，他从加百列手中一把夺过面具，他戴上面具，三个暗影之王的力量流入了佐贝克的身体，使他变身成最接近神的存在。

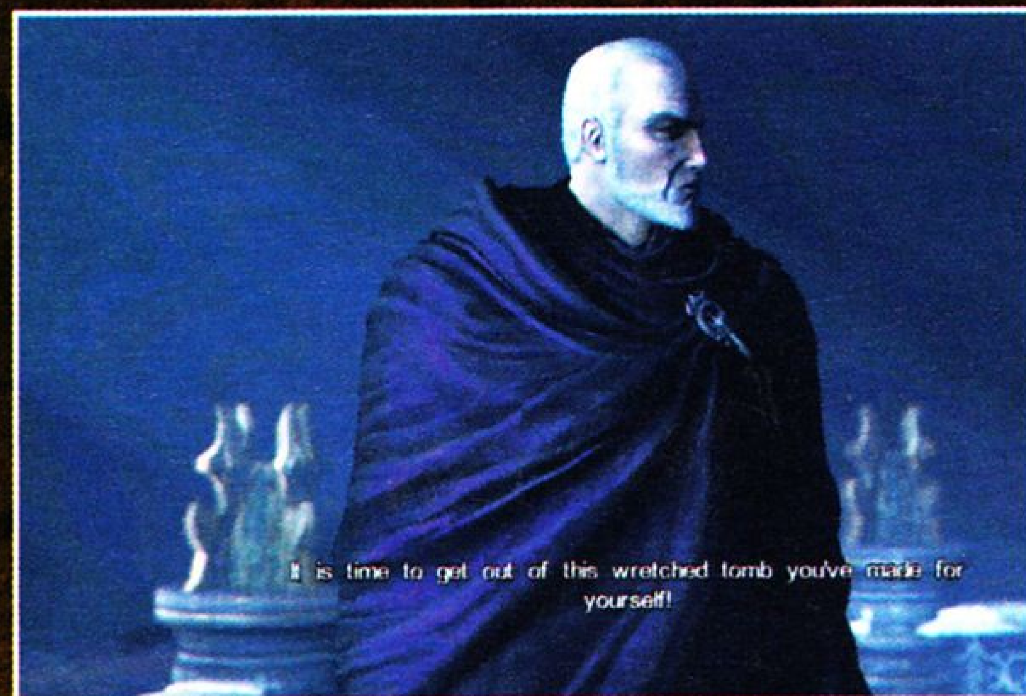
原来，所谓的打倒暗影之王能够让世界恢复和平，这些理由都是佐贝克打的算盘罢了。他告诉加百列，暗影之王手中的三个碎片组合在一起就能成为一种终极的力量，从它们成为暗影之王开始，三人就为了争夺对方的力量一直在明争暗斗，直到现在。三人一直处于休战期，三者都不愿意退让或者与他人合作。而佐贝克为了获得暗影之王的力量不断与大量的恶魔战斗锻炼自己。但通过普通的锻炼获得的成长是无法满足佐贝克需求的，想要取得暗影之王的力量还需要有一个人来协助取得这三个力量，而加百列就是被选中的人。只要等到加百列取得了三种能力，手上的铁手腕就会受到佐贝克的控制。加百列所作的一切都在他的控制之中，包括杀死克劳蒂亚，这一切的原因都在于玛丽，利用神之面具能使玛丽复活的谎言使加百列疯狂，而实际上杀死玛丽的就是加百列自己。在忘却之湖的时候他很担心玛丽将一切都告诉加百列，事实上玛丽却希望加百列来拯救这个世界。而克劳蒂亚虽然预测到了自己将会死亡，但是她依然选择相信加百列。

说完这一切后，佐贝克表示加百列的存在对他来说是一个麻烦，准备除掉加百列，而这时的加百列因为受不了是自己杀死玛丽的事实正神志不清，眼看佐贝克就要成功了，从暗黑深处袭来的一团火把佐贝克打伤，救下加百列。

“佐贝克，你的力量，你的知识，都是我赐予你的东西，现在，你终于完成了你的使命！”一个神秘的黑影突然出现，抢走了佐贝克的面具，获得了暗影之王的力量。

随着撒旦的出现，在加百列的周围渐渐聚集起众多的灵魂，这些灵魂希望加百列加入他们的行列，一起饱受死亡的痛苦。此时，玛丽的灵魂出现在加百列的面前，她用话语鼓舞着加百列，因为加百列是惟一能够解放她们的人，如果加百列死了，她们将会永远困在黑暗之中。受到鼓舞的加百列握紧手中的鞭子，不论是为了爱人，还是为了自己，他以下定决心，打倒撒旦，让这些不幸的灵魂获得解脱。

获得了神之力量的撒旦比加百列遇到的所有对手都强大数倍，在战斗中加百列渐渐处于下风，此时，他回想起在冒险过程中帮助自己的伙伴，为了他们，他也绝对不能战败。终于，在加百列的努力下，强大的撒旦也倒下，被束缚的灵魂也得以解放。在将要分别的时候，玛丽感谢加百列拯救了他们，拯救了他自己，而一旁的克劳蒂亚也朝加百列微笑，跟玛丽一同离开……



事情结束后的不久，佐贝克与加百列在修道院再次相遇，佐贝克告诉加百列，恶魔的僧徒们并没有因为撒旦和暗影之王的死亡而放弃，他希望加百列能够离开修道院，协助他和恶魔作战。可加百列并不同意佐贝克的做法，话语不和的两人随即扭打在一起，佐贝克向加百列保证，只要加百列帮助他，他就可以让加百列自由，永远结束这一切……

12-1

①本章是与最终 BOSS 撒旦的决战，由于剧情需要，战斗时我们的魔力是无限的，如果此时已购买 25000EXP 的暗魔大招，可以轻松干掉撒旦。战斗时撒旦会使用和我们属性相同的魔法，而我们只有使用属性相反的魔法或不使用魔法才能对他造成伤害（如果没有购买暗魔法大招，则推荐以光魔法形态和他战斗，至少能因为回血功能保证不会死亡）；

②把 BOSS 的 HP 削减到 70% 后他会召唤死神和魔法阵阻扰我们的行动，死神有光暗两种类型，只有使用相反的属性攻击才能造成伤害，而魔法阵则会困住相反属性的主角。由于死神攻击力十分恐怖，这里推荐故意踩到相反的魔法阵上，一旦被魔法阵困住撒旦就会破坏场上所有死神，并高跳到空中攻击我们，在他跳起的时候马上切换属性就能挣脱魔法阵的束缚躲过攻击；

③把 BOSS 的 HP 削减到 50% 后会进入眩晕状态，此时他身边会出现数个魔法阵，只有使用相同属性才能通过，注意 QTE 过程千万不要失败，否则要从头来过，进行两次 QTE 后战斗结束。



恶魔试炼——全挑战说明

注1：挑战会影响关卡的完成率，由于本文中的完成条件是洛克和地主根据游戏中给出的提示进行翻译，虽然会与官方说明有少许出入，不过按文中说明进行绝对能完成。此外，挑战可以在任意难度下进行，洛克推荐选择在Squire难度下进行，能节省很多不必要浪费的时间。

注2：挑战时尽量把副武器和两个魔法加满，这样有助于快速通关，关于碎片的收集可以参照下文的全收集部分。

注3：挑战泰坦和骨龙前记得先取得召唤水晶，对它们使用水晶可以让全部弱点变弱，只要一下就能击破。

第一章

1-1

条件：有村民活着完成关卡。

说明：如果我们和敌人拉开的距离过远，敌人就会无视我们去攻击村民。关卡中的狼人利用匕首可以轻松消灭，之后的野狼推荐使用双魔法的大招。

1-2

条件：不回复生命值完成关卡。

说明：关卡中不能以任何形式回复生命值，除了在战斗中不要发动光魔法和使用生命泉外，要注意捡取绿宝石同样会被判定为任务失败。

1-3

条件：杀死50个哥布林（丢炸弹的杂兵）。

说明：在利用哥布林的手雷炸树的地方哥布林会无限刷新，在这里刷够50个即可。

1-4

条件：5步内完成潘给出的谜题。

说明：流程中有详细说明，对照即可。

1-5

条件：90秒内打倒冰泰坦。

说明：战斗开始后利用奔跑和双段跳快速接近泰坦，途中注意躲避泰坦的攻击。时间比较紧，接近后马上使用召唤水晶，如果接近后泰坦迟迟不出拳砸地推荐直接重来，攀爬过程中不能失误。

第二章

2-1

条件：用手雷炸死30个哥布林。

说明：在需要利用手雷炸门的地方哥布林会无限刷新，利用弹反和丢手雷可以轻松达成。

2-2

条件：在中毒状态下打倒10个敌人。

说明：靠近蜘蛛，在它两只前脚发出白光的时候被攻击到会中毒。本关的关键在于第二只蜘蛛，在不杀杂兵的情况下绕着蜘蛛转，中毒之后立刻以最快速度打倒场上所有的杂兵，只要多利用圣水和匕首完全可以在中毒解除前杀死这里的8只敌人，加上路上还有两只蜘蛛和少量哥布林，凑足10只杂兵并不困难。

2-3

条件：杀死5只野猪。

说明：杀死撞开门之前野猪会不断出现，在这里杀死5只即可。

2-4

条件：骑上兽人打倒20只杂兵。

说明：不敲碎石头的情况下会不断出现杂兵，控制兽人蹂躏它们即可，由于兽人的冲击波对石头也会造成伤害，在杀杂兵的时候要注意远离石头。

2-5

条件：不使用暗魔法过关。

说明：不发动暗魔法即可。

2-6

条件：不用投技杀死火恶魔。

说明：用匕首或者圣水杀火恶魔是最快的方法，其中匕首需要进入暗魔法状态才能有效杀敌。

2-7

条件：不受伤吸收20个魂。

说明：在最后打兽人的时候刷，只要不打碎石头，兽人会不断出现，利用弹反系统把吸魂槽蓄满后打出相应数量的魂吸收即可。



2-8

条件：2分钟内杀死泰坦。
说明：战斗开始后马上靠近泰坦使用召唤水晶，之后立刻拉开距离，和1-5的挑战一样，需要拼点人品才能快速爬上泰坦的身体。

2-9

条件：不使用光魔法打倒黑骑士。
说明：圣水和暗魔法的匕首对黑骑士的效果比较好。在版边可以有效的阻碍死灵的移动，如果拿满匕首，当黑骑士进入第二阶段的时候也可以使用匕首活活玩死它。

第三章

3-1

条件：打倒15个被精灵弄晕的敌人。
说明：在开门前尽量少杀死未被弄晕的敌人，等敌人被弄晕后打倒它们即可。

3-2

条件：不使用光魔法打倒康奈尔。
说明：限制光魔法后就要控制扣血次数了，第一形态推荐使用暗魔法的大招快速解决。第二形态则利用弹反适当恢复一些暗魔法，并利用副武器磨死它。

第四章

4-1

条件：无伤打倒巨人。
说明：打巨人手时不能被他的手抓到，之后的战斗只要熟悉它的攻击模式后便可以比较容易的完成。

4-2

条件：打倒不超过2只杂鱼过关。
说明：沿途中尽量避免战斗，推荐使用圣水的防御罩赶路。

第五章

5-1

条件：3分钟内找到地精取回能力。
说明：只要知道地精所在的位置，利用双段跳和奔跑快速到达目标地点取回能力即可。

5-2

条件：不让佐贝克杀死敌人。
说明：保证佐贝克在视野范围内，他一攻击敌人就过去用投技杀死该敌人。

5-3

条件：不让佐贝克攻击敌人。
说明：绕着佐贝克周围快速杀死敌人，多利用圣水和两系魔法的大招可以快速清屏，最后的魔法阵谜题一定要快速完成，否则很容易失败。

5-4

条件：2分30秒内完成镜面反射谜题。
说明：时间比较紧，无视所有敌人，开启暗魔法后直接打机关。

5-5

条件：在规定时间内破坏100个物品。



图T1

说明：尽量破坏场景中的物品，初始的时间为20秒，每破坏一个物品时间加1秒。在拉下桥之前有66个可破坏的物品，铁门可以不用打开，直接从【图T1】的右边利用二段跳跳上去。



5-6

条件：连续投回它的飞刀4次。
说明：与BOSS保持一定距离，它便会投出飞刀，用RT键把飞刀扔回去即可，注意被飞刀和近身挥刀攻击打中，飞刀的累计次数要重新计算。

5-7

条件：不破盾的情况下打倒三个骷髅士兵。
说明：将三个骷髅士兵聚集到一起后使用水晶攻击是最快的方法，如果使用其他方法干掉骷髅兵，记得要使用魔爪向下攻击把它们的骨头打散防止复活。

第六章

6-1

条件：骑上野狼打倒3个骷髅士兵。
说明：来到地下后先与骷髅士兵周旋，野狼出现后专心攻击野狼，野狼出现后推荐利用暗魔+匕首的组合快速搞定它（不要用魔法和圣水，容易误伤骷髅兵），骑上野狼后慢慢虐杀骷髅吧。

6-2

条件：15秒内杀死15个从地底钻出来的绿色杂鱼。
说明：将它们聚集起来之后用圣水可以轻松达成条件。

6-3

条件： 小游戏中损失的棋子不超过3个取得胜利。
说明： 熟悉小游戏规则后并不难，黑白双方各有两个死灵法师、吸血鬼和狼人的棋子，游戏通过转转盘的方式来决定行动的角色，若对应角色已经阵亡，则浪费本次行动机会。在行动角色确定后可以按下LB/RB键可以切换棋子。在棋子数为5～6个时，每个回合只能行动一次；棋子数为3～4个时，每个回合可以行动两次；棋子剩余1～2个时，每个回合能够行动三次。以下将为大家介绍四种棋子。
狼人： 移动2格，攻击距离1格，其攻击力和防御力相对较高。
吸血鬼： 移动一格，攻击距离1格，具有吸血的特殊技能，但是效果不明显。
死灵法师： 移动1格，攻击距离2格，可以在棋盘上的任意位置上召唤骷髅来吸引敌人的火力。
骷髅： 炮灰棋子，只要被攻击到即死亡，在敌人攻击范围内时敌人会优先攻击骷髅。

6-4

条件： 让厨师使用厨房中的15个物品。
说明： 不要急于砍死它，打几下之后便闪避，如果在Squire难度下进行游戏，建议不要进攻的太猛，很容易把它砍死。

第七章

7-1

条件： 7步完成关卡最后一个谜题。
说明： 流程中有详细说明，对照即可。



7-2

条件： 利用电击打倒机器蝎子。
说明： 攻击蝎子到一定程度后会发生剧情，之后便可以将蝎子引诱到该地点，攻击地面上的开关即可进行电击。此时如果直接对蝎子攻击则被判定为试炼失败。

7-3

条件： 杀掉10个稻草人过关。
说明： 不使用QTE杀死稻草人，稻草人会复活。在杀死7个稻草人之前用QTE打倒稻草人则被判定为试炼失败。

第八章

8-1

条件： 使用副武器杀死10头火恶魔。
说明： 在Squire难度下进入暗魔法状态，利用匕首能直接秒杀目标。

8-2

条件： 在5分钟内打倒关底BOSS。
说明： 关键是攀爬过程中不要出现失误，多利用二段跳可以快速通过一些一周目流程中的难点地段，至于BOSS，用两系魔法的大招伺候可以瞬间秒杀。

8-3

条件： 让吸魂槽保持蓄满状态一分钟以上。
说明： 使用弹反蓄满吸魂槽后就可以拉开距离与BOSS周旋了，由于吸魂槽设定为8秒不攻击敌人就会自动减少，因此每隔5秒朝BOSS丢个飞刀、圣水等带有攻击性的副武器即可。

8-4

条件： 让BOSS杀死10只吸血鬼。
说明： BOSS的攻击对杂兵也有效，战斗时第一形态有10只吸血鬼，第二形态吸血鬼则会无限刷新，推荐在第一形态中引诱BOSS释放闪电攻击杂兵即可。

第九章

9-1

条件： 不被游魂抱到的情况下杀死10只。
说明： 把怪聚集在一起后用圣水伺候，只要仔细观察地面，几乎没有被抓到的可能。

9-2

条件： 驱赶13次乌鸦完成此关。
说明： 流程中有详细说明，对照即可。

9-3

条件： 无伤过关。
说明： 只能看自己的操作水平，红色和黄色的地形是难点。

第十章

10-1

条件： 在毒雾中扣除100点以上的伤害。
说明： 反复进出即可，血少了就去找杂兵补血（记得开启血量显示，否则不知道被扣除多少）。

10-2

条件： 不能被BOSS的相反属性魔法打中。

说明：被BOSS使用相反的魔法攻击到就算失败，最好的方法是不使用任何魔法与其战斗，如果魔力槽足够长，也可以等潘进入光形态后，使用暗魔法的大招直接秒杀他。

10-3

条件：在空中杀死20只沙怪。
说明：在最后敲钟的时候先使用二段跳到最高点，再使用魔爪向地下狂轰（按键时间不宜太长，否则时间不够），把飞上天的沙怪在空中连死即可。

10-4

条件：杀死15只触手怪。
说明：BOSS会召唤小怪，一次3只，推荐使用QTE迅速干掉，等杀敌数足够了再消灭BOSS过关。

第十一章

11-1

条件：杀死60个以上的死神。
说明：强烈建议挑战这任务时把难度改成Squire，在其他难度下死神的攻击可以直接秒杀我们，会使挑战难度大大提高。杀光路上遇到的全部敌人后大约有40～45个，不够的数量只能通过和关底BOSS磨，这个BOSS召唤死神会扣除HP，如果BOSS血量不够召唤死神时不要着急，它召唤出沙怪后会回复自己的HP，等它的HP回复到一定程度后会再次召唤。

11-2

条件：5分钟内过关。
说明：没什么特别难点，开场后在屏幕右边等待骨龙的到来，等它喷烟后马上使用水晶，之后只要不摔下去，在4分钟内就能在骨龙身上旅游一圈，最后抓紧时间搞定它嘴里的弱点即可。

第十二章

12-1

条件：不能被BOSS的相反属性魔法打中。
说明：和10-2的BOSS挑战条件相同，要注意踩到地上的魔法阵和被召唤的死神攻击到同样也算失败，挑战时要随时更换自己的属性。当然，不使用魔法战斗也是一个非常安全的方法，就是效率非常低……

全隐藏要素收集攻略

名词解释

生命碎片 － LIFE GEM － 本篇攻略简称为【FG】－ 每收集五块增加体力上限
光之碎片 － LIGHT GEM － 本篇攻略简称为【LG】－ 每收集五块增加光魔力上限
暗之碎片 － SHADOW GEM － 本篇攻略简称为【SG】－ 每收集五块增加暗魔力上限
灯光之教团遗产 － Ark － 本篇攻略简称为【ARK】－ 增加相应携带副武器的数量上限

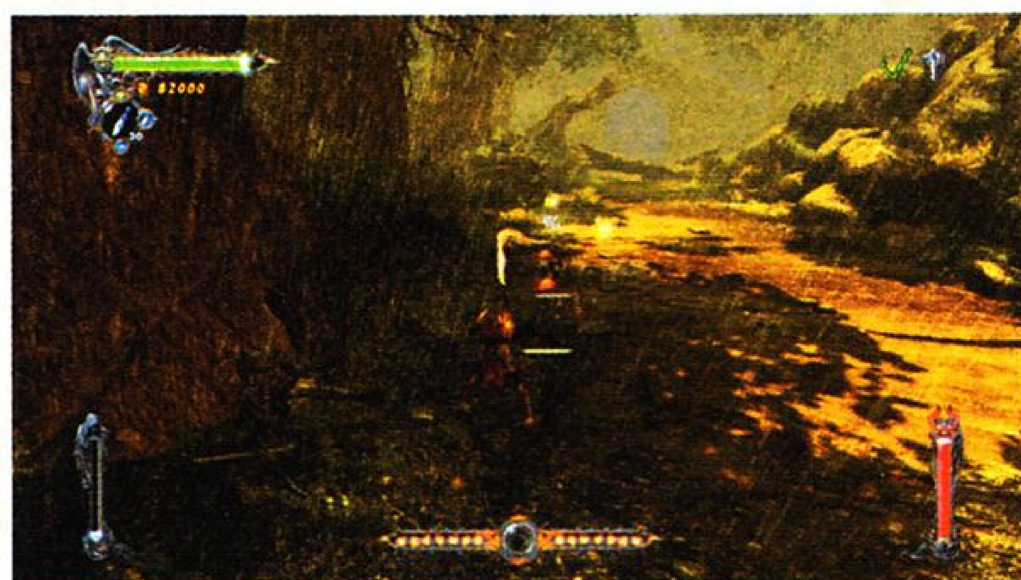
第一章

1-1

无

1-2

【FG】共计：1



【FG】－1：中途第一次下马练习防御反击教学时，画面下方左边树下发亮的盔甲。

1-3

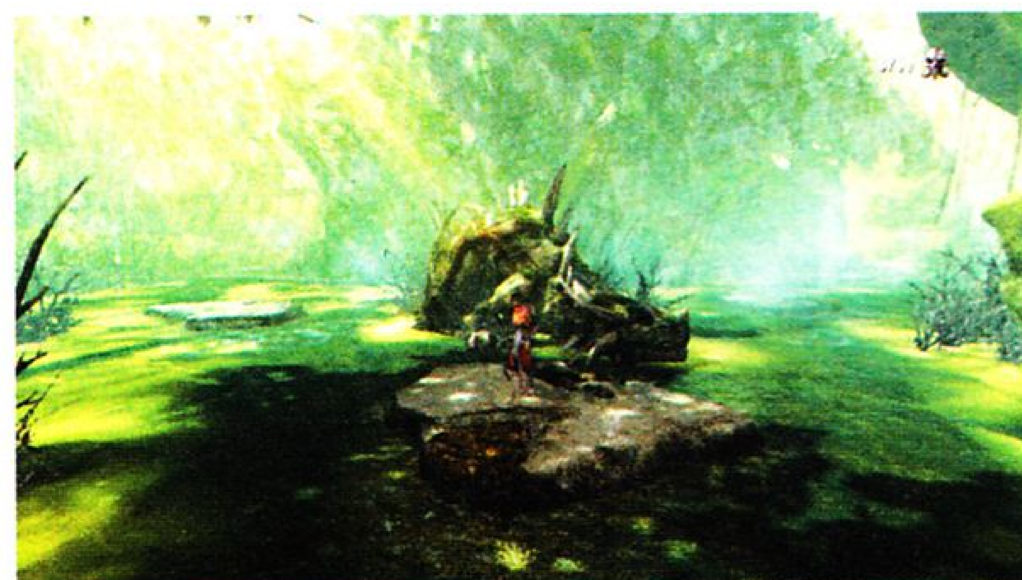
【FG】共计：4
【ARK】共计：1



【FG】－1：本章开始往前走几步左边就能看到发光的尸体。



【FG】－2：消灭第一批哥布林之后，第一个分岔口走右边，会有一个阶梯，沿着阶梯的路一直走，走到跳下一个平台之后，不要再往前走了，180度转身，后面有个隐蔽的山洞可以进去，尸体就在里面。



【FG】－3：还是从第一批哥布林出现的地点出发，往左边的岔路走，会有一个体力恢复祭坛，旁边就有阶梯的路。上阶梯之后一直前进，到第一个分岔口转右再继续走，跳过两个平台就能看到沼泽中一条死去的绿龙样的物体，尸体就在它的前面平台上。



【FG】－4：小教堂发生剧情之后，到达一个多处断桥的场景，在第一个需要钩锁下降的地方，不要RT挂上，往右边跳跃，尸体就在下面的平台上。



【ARK】－1：小教堂发生剧情之后会和一个小BOSS战斗，在战斗的场地内找到ARK宝箱。

1-4

【FG】共计：1
【ARK】共计：1

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY


【FG】-1：在取得第二块石板符文之后，到达中央地带，尸体就在一个有高低差的平台下面。


【ARK】-1：钻过第一个树洞之后，左边的平台上。注：需要角色获得翅膀二段跳能力。

1-5

【FG】共计：1


【FG】-1：本章开始之后往前直走湖边的雕像旁边发现尸体。

第二章

2-1

【LG】共计：1
【ARK】共计：1


【LG】-1：走过一段很长的阶梯之后，到达一个大型的祭坛场地，这里走右侧下去，消灭一批哥布林之后往前走，尽头就可以发现尸体。


【ARK】-1：本小节开始之后往下降到底时，钻进瀑布可以进入一个山洞，开启里面的洞门之后发现宝箱。注：需要角色获得暗魔法能力。

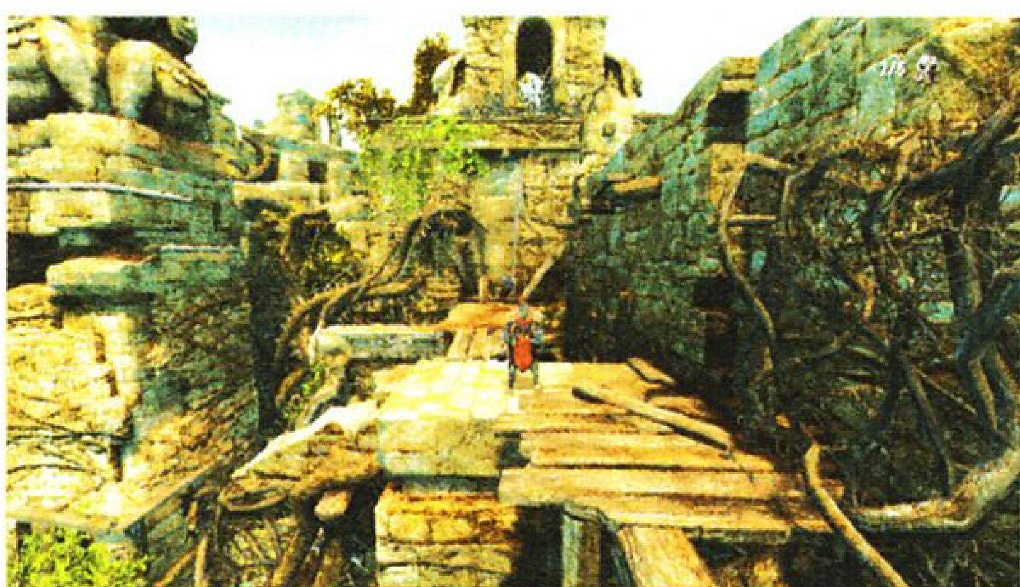
2-2

【LG】共计：1


【LG】-1：在本关的必经之路上，并不需要找路，可以看见一个发光的石柱，拉动绞碎之后进入就可以发现尸体。注：需要角色获得武器的破柱能力。

2-3

【LG】共计：1
【ARK】共计：1


【LG】-1：在骑野猪撞开门之后走过一段路，爬上去城墙，走过几个横在空中的木板之后，会看见一个尸体倒地墙城边，这个尸体可以获得卷轴。就在这个尸体的右边有条下楼梯的路，下去之后发现另一个尸体。


【ARK】-1：经过一段两边都是石像的大路之后进入一个通道，这个通道里可以撞破一堵墙壁，里面发现宝箱。注：需要角色获得暗魔法能力。

2-4

【LG】共计：2

【LG】-1：杀掉第一个蜘蛛之后获得，为流程必拿物品。

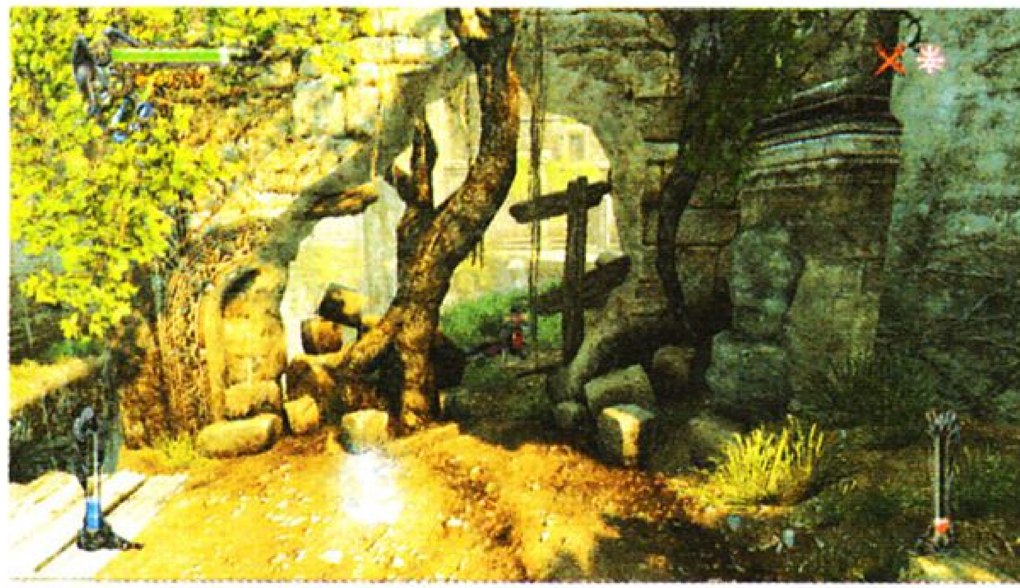

【LG】-2：在需要骑上一个狼人打破巨石的战斗之后，下跳至一个平台，可以看见一个体力恢复祭坛，左右各有一个通道。走右边的通道，随后再钻进之后出通道的瀑布中就可以发现尸体。

2-5

【FG】共计：1
【SG】共计：2
【ARK】共计：1


【FG】-1：在角色跳入一个圆型竞技场之前，往右走，上台阶之后绕一个圈可以到达一个下陷的地方，这里有体力恢复祭坛，尸体就在旁边。


【SG】-1：本章开始之后右边跳过断桥的区域内，见截图的地点场景，尸体在左边。


【SG】-2：在需要骑上狼跳断桥的场景，骑上之后跳过门口的断桥，在第二个断桥之前的树旁边发现尸体。


【ARK】-1：就在第一个暗影碎片的同一地点，上台阶可以看到一直巨大的发光的狮子石像，往里推动之后进入发现宝箱。注：需要角色获得暗魔法能力。

2-6

【LG】共计：1
【SG】共计：2


【LG】-1：在本章开始往下攀爬区域内，在下攀第四个需要荡越的地方之后，会勾抓住墙上的勾环，这时往左边的平台跳跃就可以发现尸体。


【SG】-1：在左边拿第一个钥匙的地点，画面右上方有一个可以跳跃上去的平台，尸体就在里面。



【SG】-2：找齐两把钥匙过桥走到尽头开始往上方攀爬，在勾环之后的横爬横梁时，移动到最左边之后，不要往后跳，往左方跳，随后松手自然下降，会降到一个小平台上发现尸体。

2-7

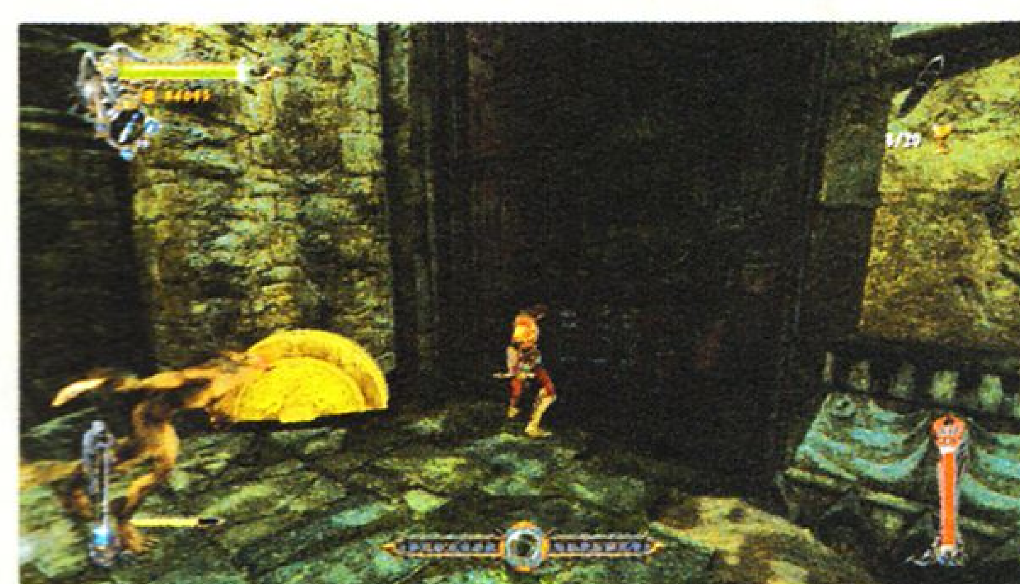
【LG】共计：1　【SG】共计：1
【ARK】共计：1



【LG】-1：游戏开始之后往后方惟一的路前进，经过两次钩锁上跃之后到达一个有雕像的平台，然后往后走就能发现尸体。



【SG】-1：拿到第一个光之碎片后继续前进，在第二个需要贴墙攀爬的转角处，上方有个缺口可以爬上，尸体在上面。



【ARK】-1：接紧上一个暗之碎片，到达第一个拿水晶的地点，这里旁边会有一个发光的齿轮，转动齿轮打开铁栅就能看到宝箱。注：需要角色获得拉杆能力。

2-8

【SG】共计：1



【SG】-1：和之前的雪巨人泰坦一样，尸体在路边就能发现，在战斗开始时，这个尸体的位置相当于在泰坦 BOSS 的身后右方。需要绕个圈跑过去。

2-9

无

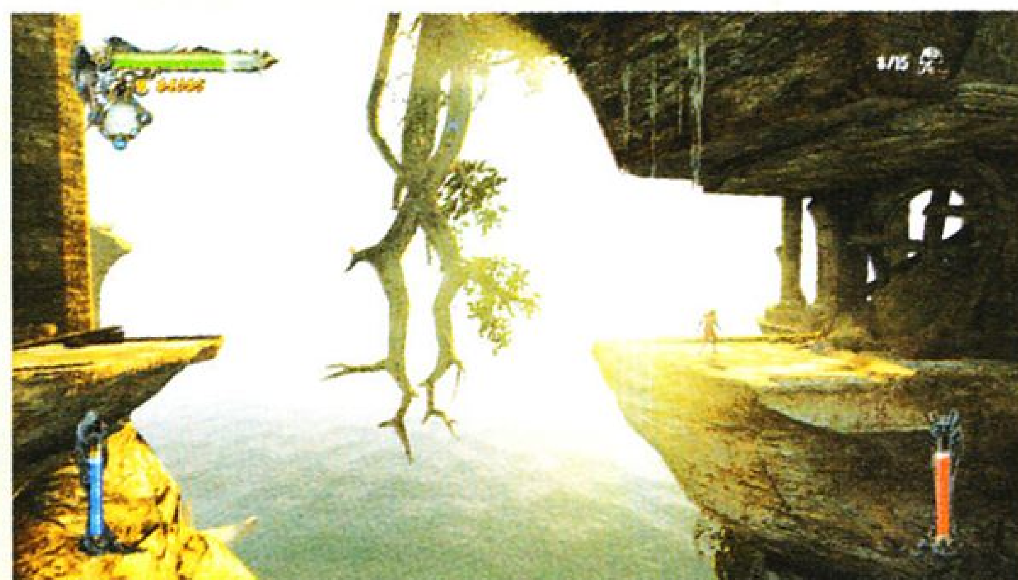
第三章

3-1

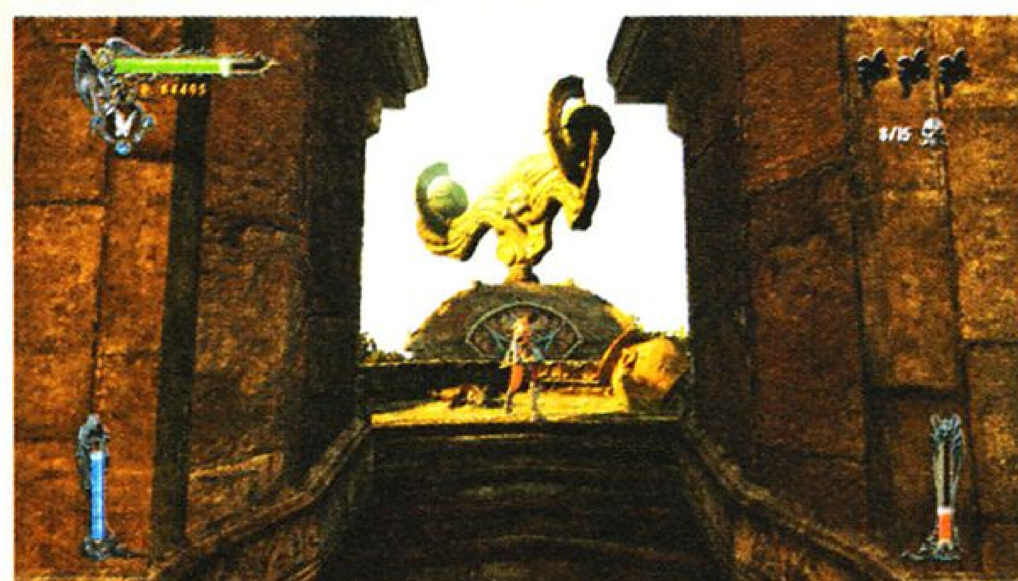
【FG】共计：1　【LG】共计：1
【SG】共计：3　【ARK】共计：1



【FG】-1：用转杆转开右边机关的通道之后，用钩锁到顶，上到顶之后不要往上爬，尸体就在画面的下方。



【LG】-1：到机关进入内部的场景时（流程的第②部分），先不要进城。回头出门，站在门内面对城堡时，左边高处平台有一个发光的木板可以拉动，拉动之后跳上平台后走到外面，荡过树枝可以发现尸体。



【SG】-1：进入主城之后先走左侧骑上狼，然后跑到右侧爬上藤蔓，爬上后，右方的阳台上发现尸体。



【SG】-2：在拿到生命碎片之后，需要从顶上下去，在钩锁下降时，第二个钩锁出现时的横梁，这里往左侧走，可以跳进破损的墙壁，发现尸体。

【SG】-3：剧情自动获得。



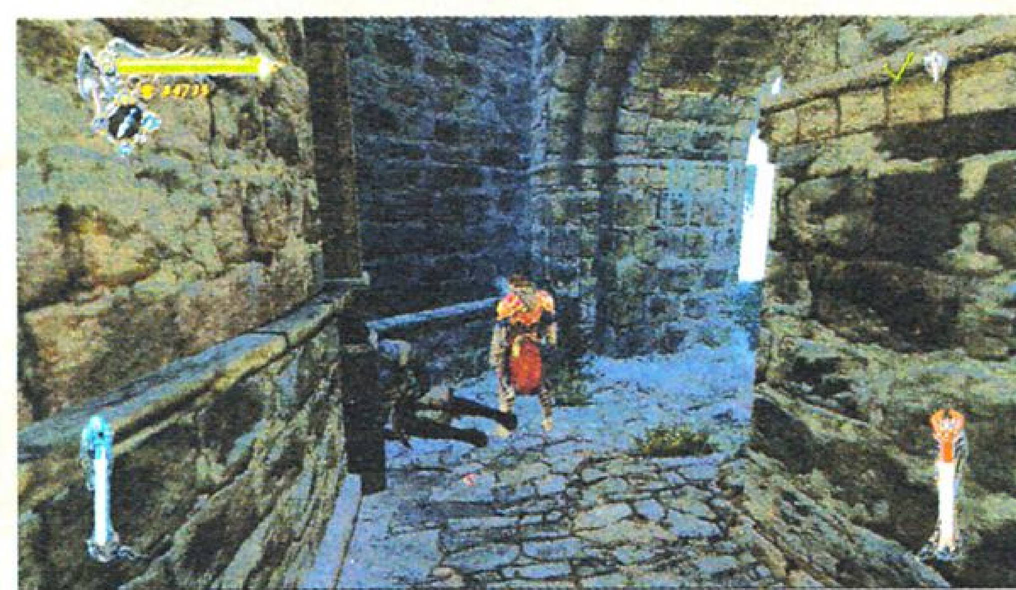
【ARK】-1：在本章开始单路线前进，跳过几个大场景的跳跃之后，宝箱就在最后一个跳跃点的上方。注：需要角色获得翅膀二段跳能力。

3-2　无

第四章

4-1

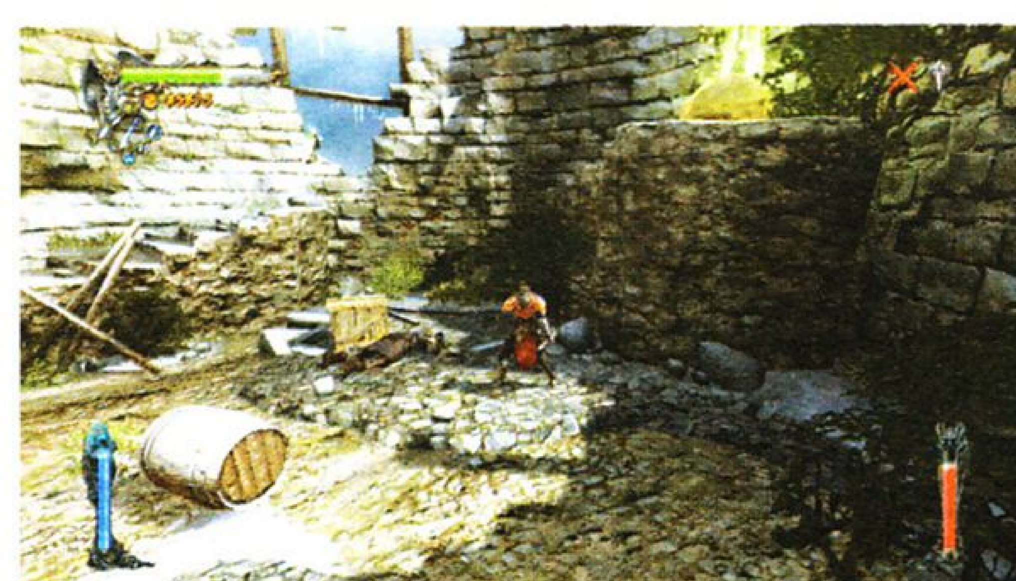
【FG】共计：1　【LG】共计：2
【SG】共计：1　【ARK】共计：1



【FG】-1：本章开始撞破门过道走到头之后转右，可以发现尸体。



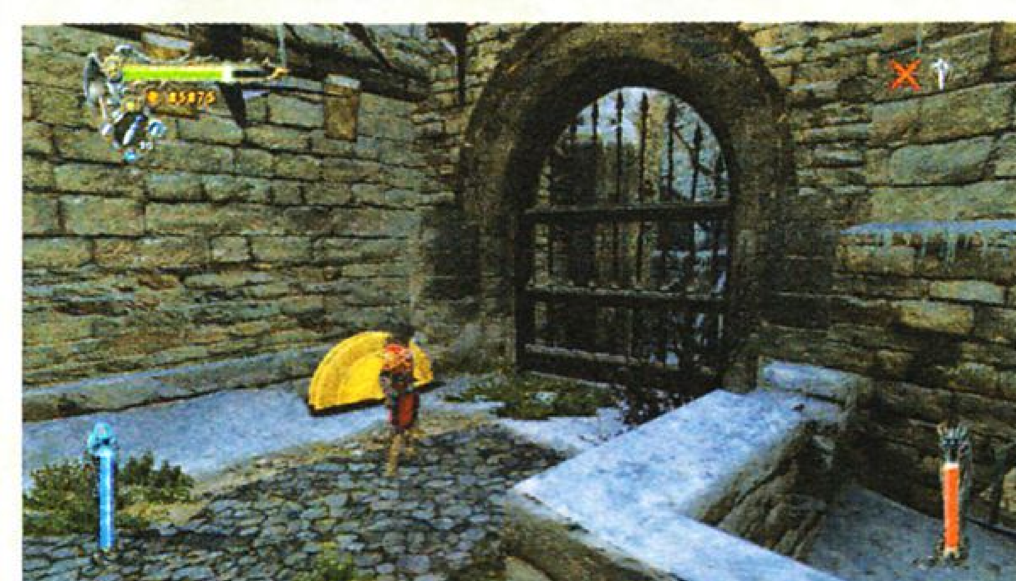
【LG】-1：拿到暗魔碎片之后，紧接着左侧道路走几步就可以看见一处需要钩锁荡过去的断桥，钩锁抓住后往墙上方攀爬，之后往右移动一点，镜头会往上显示出第二个钩锁点，继续往上就可以发现尸体。



【LG】-2：在打败巨人之后朝右侧前进，跳过一个可以下去的下陷地带（那里可以获得卷轴）之后，笔直往前有一块巨石，将巨石打进门内，进门顺着通道走便可以发现尸体。



【SG】-1：拿到生命碎片之后，往左侧前进，爬过断墙之后再跃过一处断桥，尽头右侧有一堵墙可以破坏，撞进去之后发现尸体。



【ARK】-1：拿到第二个光之碎片之后，出门原路前进就能见到齿轮机关，转动进入右侧的铁栅就能找到宝箱。注：需要角色获得拉杆的技能。

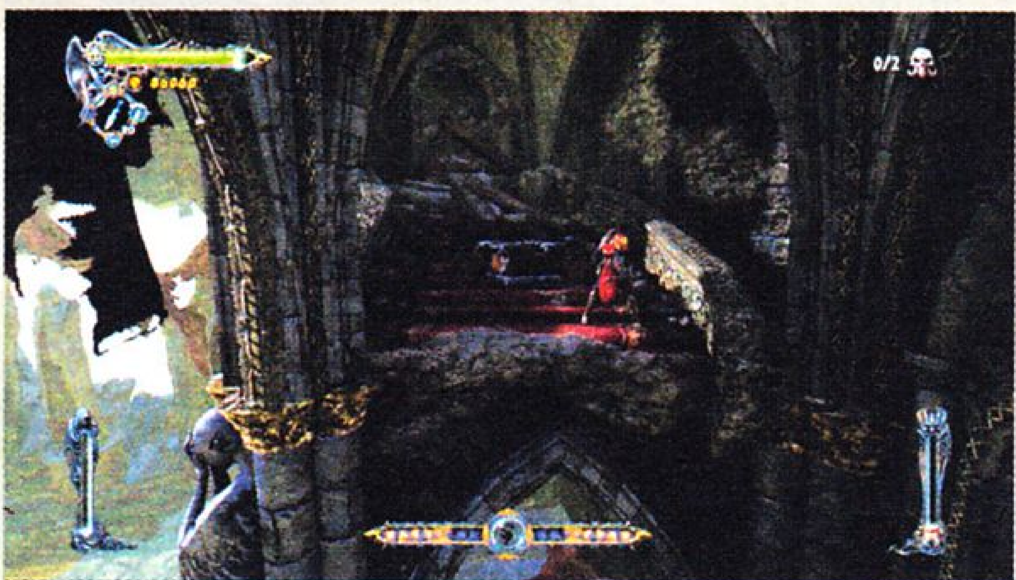
4-2

【FG】共计：1　【LG】共计：1
【SG】共计：1　【ARK】共计：1


【LG】-1：本章开始在台阶上面，很好找。


【SG】-1：本章开始后从左侧的窗缝出去后，不要往上爬，笔直下台阶之后，往左侧大胆的跳到下一层的平台，会出现新的钩锁，一直沿着走之后进入一直洞里发现尸体。


【FG】-1：最上层出口处，会有一个魔力恢复祭坛，尸体就在旁边。


【ARK】-1：一直往上，消灭第二批带剑的小死神之后，走上红地毯的楼梯，最上层可以发现宝箱。

第五章

5-1

【FG】共计：2　【SG】共计：1


【FG】-1：本章开始前进没几步就遇到两个哥布林，消灭之后再往前走几步，观察右边就可以发现有一处能撞破的墙，里面发现尸体。

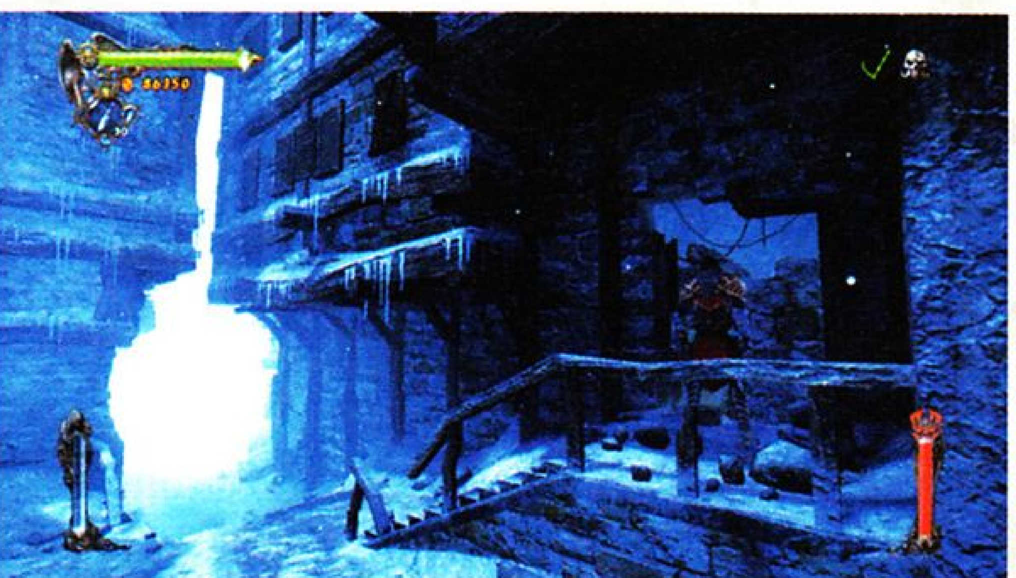

【FG】-2：在获得暗之碎片的地方，往镜头的反方向走，也就是画面的下方，不远处会来到一个三岔路，左边会有一个体力恢复祭坛，中间有三颗树，这个路口左侧有墙可以撞进去，撞进去发现尸体。


【SG】-1：在能力被偷之后，在追上去的过程中注意观察右边，有一堵墙可以撞进去，把能力夺回来后撞墙发现尸体。

5-2

【SG】共计：1
【ARK】共计：1


【SG】-1：用石像堵住僵尸洞口的场景上方有一扇铁门，在铁门旁边发现尸体。


【ARK】-1：本章开始之后进入村庄，右侧第一幢房可以看见有个台阶，走上去撞墙进入可以发现宝箱。

5-3

【FG】共计：1
【LG】共计：1


【LG】-1：进入内部后，先用木柄打开左侧的门，在拿钥匙的平台正下方可以发现尸体。



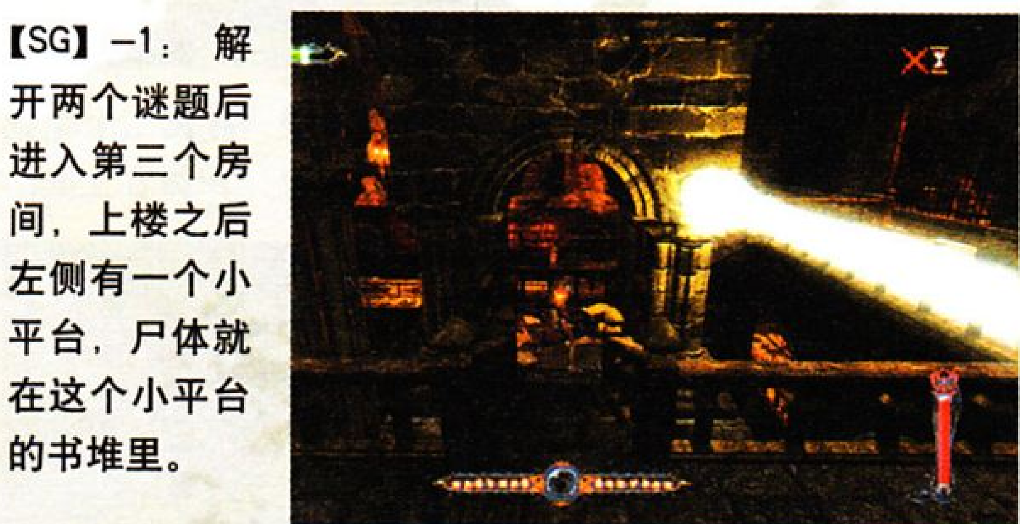
【FG】-1：在解开传送门的迷题时，把传送点转到走廊上一个两侧都有木栅阻拦的内部，然后传送过去就可以发现尸体。

5-4

【LG】共计：2　【SG】共计：1

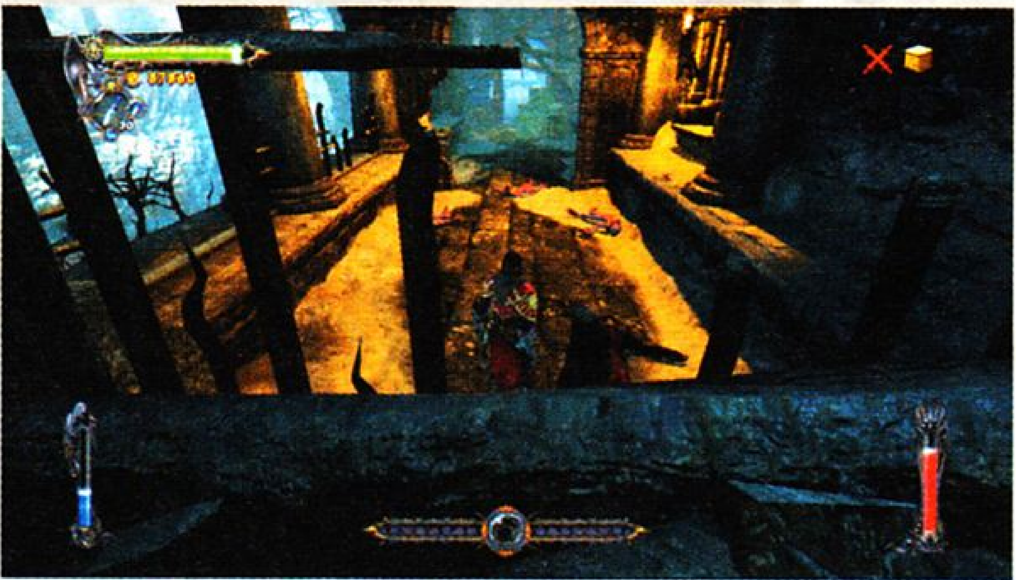

【LG】-1：本章开始笔直往前到尽头之后转右。

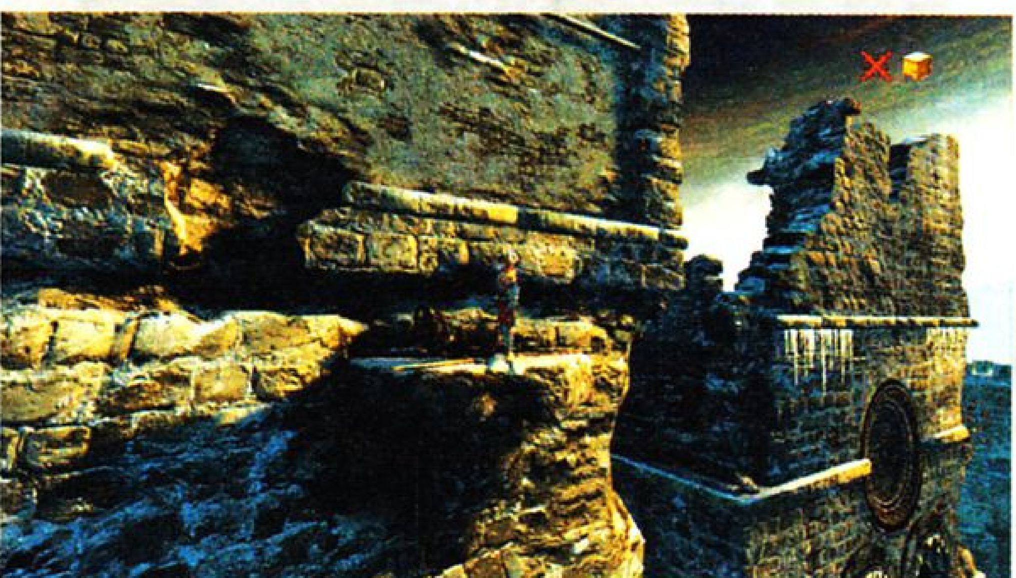

【LG】-2：在第二个解迷场景的光源左侧发现尸体。


【SG】-1：解开两个谜题后进入第三个房间，上楼之后左侧有一个小平台，尸体就在这个小平台的书堆里。

5-5

【FG】共计：2


【FG】-1：本章开始在第二个走廊下方的尽头可以发现尸体。

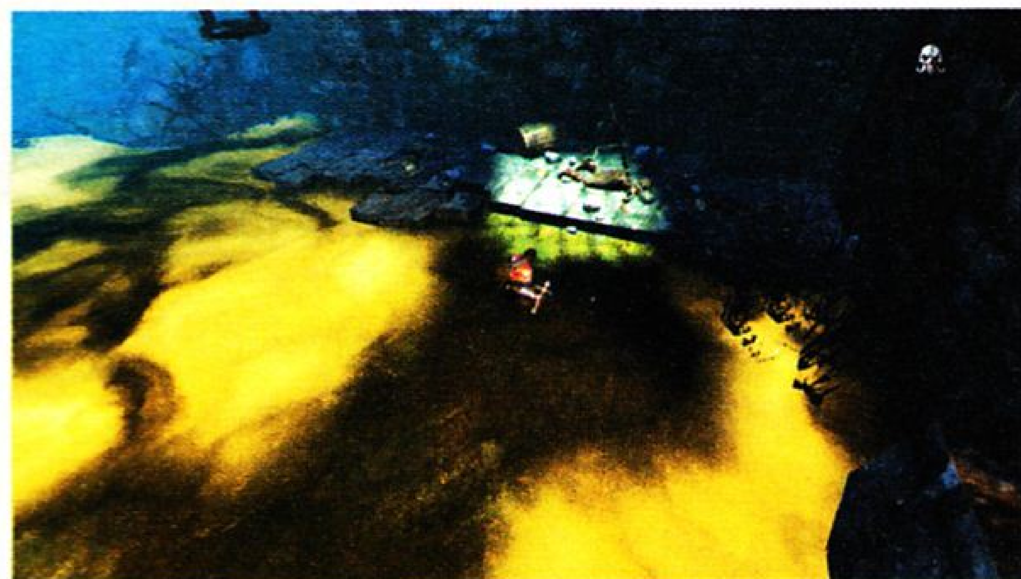

【FG】-2：往上攀爬城墙之后，爬到最顶层穿过平台，需要跳跃到对面抓住墙壁，这时不要往右，而是往左，转过一个转角，在一个小平台上发现尸体。

5-6

无

5-7

【SG】共计：1



【SG】-1：在第二个机关处跳下高台后，沼泽中有一条可以走过去的路，仔细看颜色即可。跟着这条路慢行可以发现尸体。

第六章

6-1

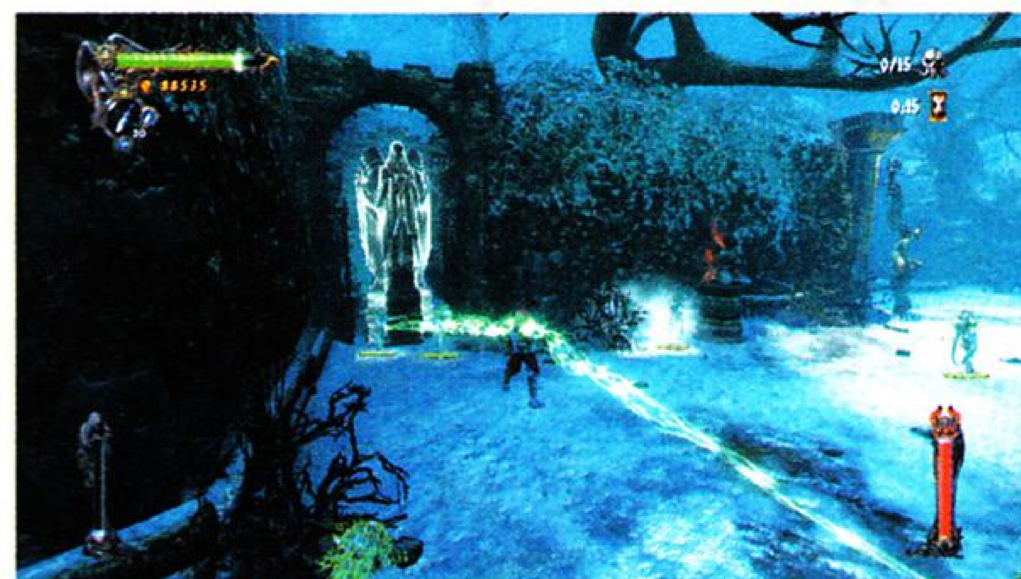
【FG】共计：1



【FG】-1：消灭两个铁甲骑士之后，转动齿轮跳到下一层，左侧有一扇门可以撞破，进入之后发现尸体。

6-2

【FG】共计：1
【LG】共计：1
【SG】共计：1



【FG】-1：以本章开始为起点，往走边岔路走，看到一个铁门之后转右，走过一段有铁栅的通道之后，转弯就能看见发光的雕像，推开雕像发现尸体。



【LG】-1：以本章开始为起点，遇到岔路就走左，可以发现一堵可以撞破的墙，进入之后发现尸体。



【SG】-1：骑上蜘蛛拉开一扇可以让蜘蛛通过的门之后，来到之前有发光雕像的区域，可以找到一个断桥边缘，用蜘蛛丝架桥通过后发现尸体。

6-3

【FG】共计：1
【LG】共计：1
【ARK】共计：1



【FG】-1：打开第二扇门之后进入，左侧的书架全部破坏之后，有一处可以爬上去，爬上去之后的平台发现尸体。



【LG】-1：在和萝拉玩吸血鬼游戏之后，在旗盘房间右上角发现尸体。



【ARK】-1：需要魔力开启的三个机关上方，可以发现宝箱。注：需要角色获得翅膀二段跳能力。

6-4

【FG】共计：1
【SG】共计：2



【FG】-1：干掉屠夫之后拿到钥匙，开启主房间左侧的小门，进入发现尸体。



【SG】-1：进入食人鬼出来的通道之后，在通道的内部发现尸体。



【SG】-2：进入最后解迷的房间，右侧爬到最顶层，到一个巨大的铜像面前，随后往正下方走，走过一段浮空的木板之后在台阶下发现尸体。

第七章

7-1

【LG】共计：1
【SG】共计：2



【LG】-1：在打骷髅拿钥匙的场景中发现尸体。



【SG】-1：本章开始走过木板之后不要往左，从右边的缺口下去，然后往屏幕左侧移动，可以到隔壁的平台发现尸体。



【SG】-2：在最后解迷的场景里，在房间的右侧发现尸体。

7-2

【FG】共计：1
【LG】共计：1


【LG】-1：在第二个解迷房间，在门口面对房间时，尸体在房间的左侧。


【FG】-1：在第三个解迷房间，利用右上角会移动的平台到达新平台，边上能发现尸体。

7-3

【FG】共计：1
【LG】共计：1
【SG】共计：1


【FG】-1：绿色房间跳过中间的大断层之后，到图示的位置获得，尸体藏在柱子旁边。


【LG】-1：拿到三颗颜色宝石之后，绿蓝配出青色，铁甲骑士会被启动，在它身后发现尸体。


【SG】-1：拿到三颗颜色宝石之后，再拿到蓝色房间的钥匙。之后混合三种颜色打开白色房间，进入后从上一层走木板到内部，用钥匙开门看到尸体。

第八章

8-1

【LG】共计：1　　【SG】共计：1


【LG】-1：在最后过关的大门前左侧有一个雕像，旁边发现尸体。


【SG】-1：三次钩锁到达顶层之后，上台阶之后马上往左侧跑，在一个小通道内发现尸体。

8-2

【FG】共计：1
【LG】共计：1


【FG】-1：爬上一个有三道电栅的墙之后在右边的小平台上发现尸体。


【LG】-1：本章一开始走过平衡木板之后到达平台，这时往屏幕下方跳跃会到达另一个平台，发现尸体。

8-3

【SG】共计：1


【SG】-1：这个碎片在和BOSS战斗到一定阶段之后，BOSS会去打开墙上的四个棺材吸血恢复体力，就在其中的一个棺材中发现尸体。

8-4

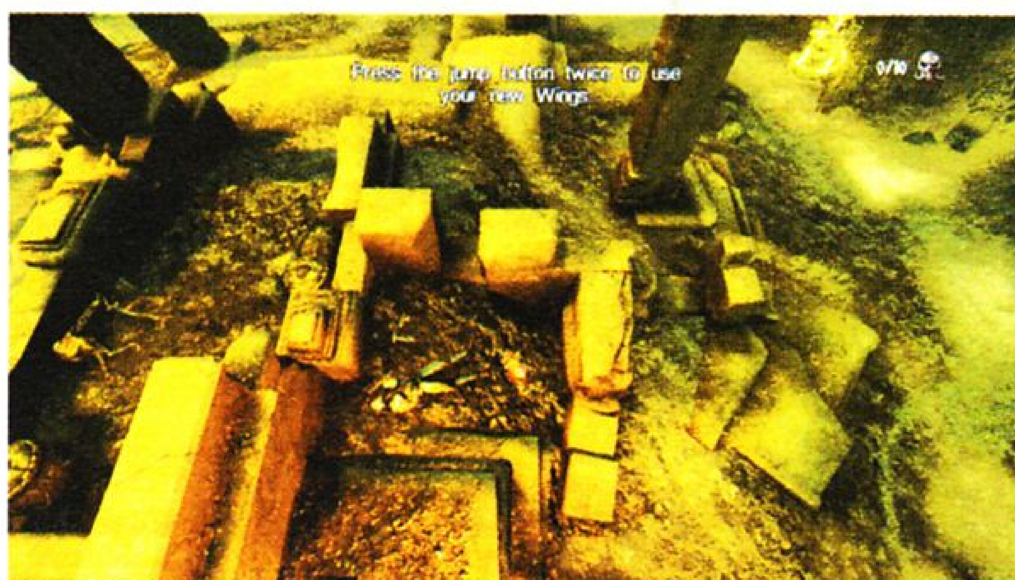
【LG】共计：1


【LG】-1：开始长长的台阶中段右侧发现尸体。

第九章

9-1

【FG】共计：1
【LG】共计：1
【SG】共计：2


【FG】-1：本章开始的区域内，找到魔力恢复点，随后在魔力恢复点附近的小石堆中发现尸体。


【LG】-1：被偷走能力之后，右侧爬上墙壁，然后往右移动发现尸体。


【SG】-1：本章开始就往左走，到树下发现尸体。

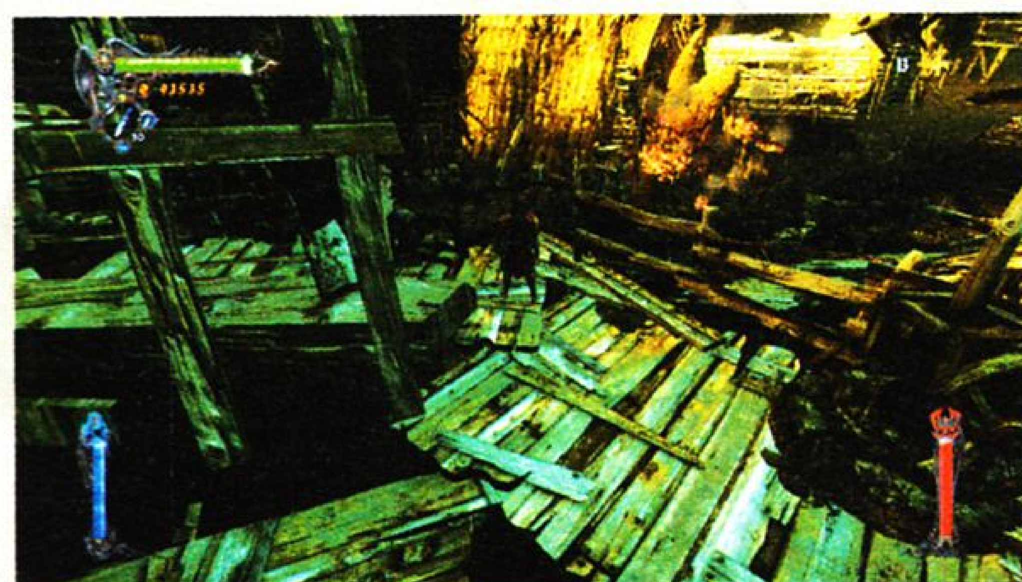

【SG】-2：在见到一个有上下两层平台的地点（正确路线在下层的地方），快跑二段跳跳到上一层，之后会有一场强制战斗，在内部发现尸体。

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

9-2

【FG】共计：1
【LG】共计：2
【SG】共计：1


【FG】-1：杀掉第二个骷髅拿到钥匙后，会有两只铁甲骑士出现，干掉之后掉落。


【LG】-1：在第二批乌鸦出现后，再把它们从第一个地点摇到刚来的柱子旁，发现尸体。

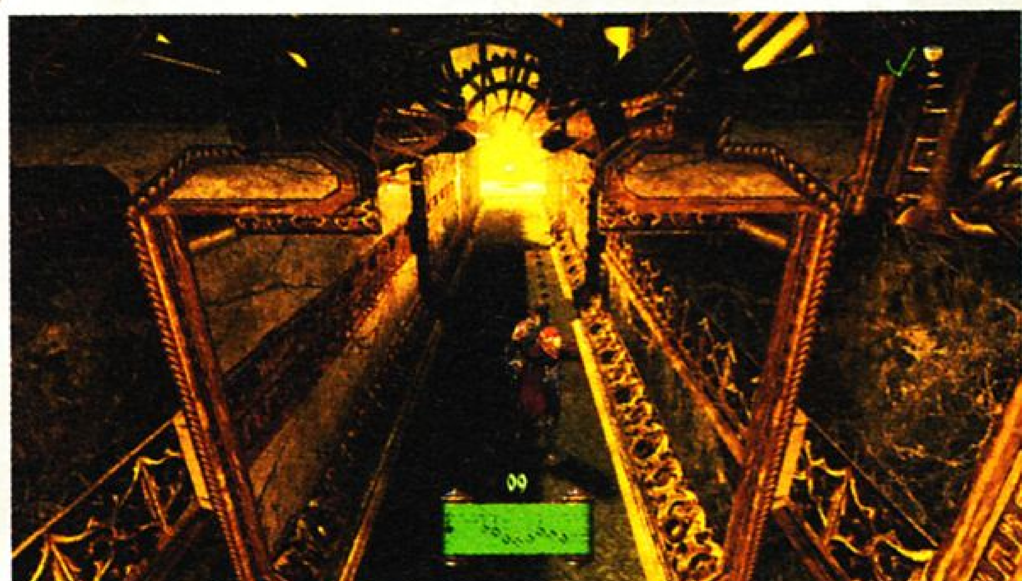

【LG】-2：找到村子内的魔力恢复点，旁边有可以拉动的木栅，拉开之后进入发现尸体。


【SG】-1：本章开始地点往屏幕下方跑到尽头。

9-3

【FG】共计：1
【LG】共计：1


【FG】-1：拿到全部音符之后，按红-蓝-紫-黄的顺序开启，往上方道路行走，通过之后发现尸体。


【LG】-1：一开始的绿色音符启动之后，在绿色通道里陷阱中间发现尸体。

第十章

10-1

【FG】共计：1
【LG】共计：2
【SG】共计：1


【FG】-1：发生第一次强制战斗后拿到石板，先不要装上去，沿着平台左侧的手臂走到底发现尸体。


【LG】-1：本章开始在一个仰面的泰坦石像胸前发现尸体。


【LG】-2：用第一块石板启动第二个泰坦后，从手臂跳到对面平台，转角处发现尸体。


【SG】-1：石板放下手臂之后跳到第二区域，然后在一个泰坦低头前的地方发现尸体。

10-2

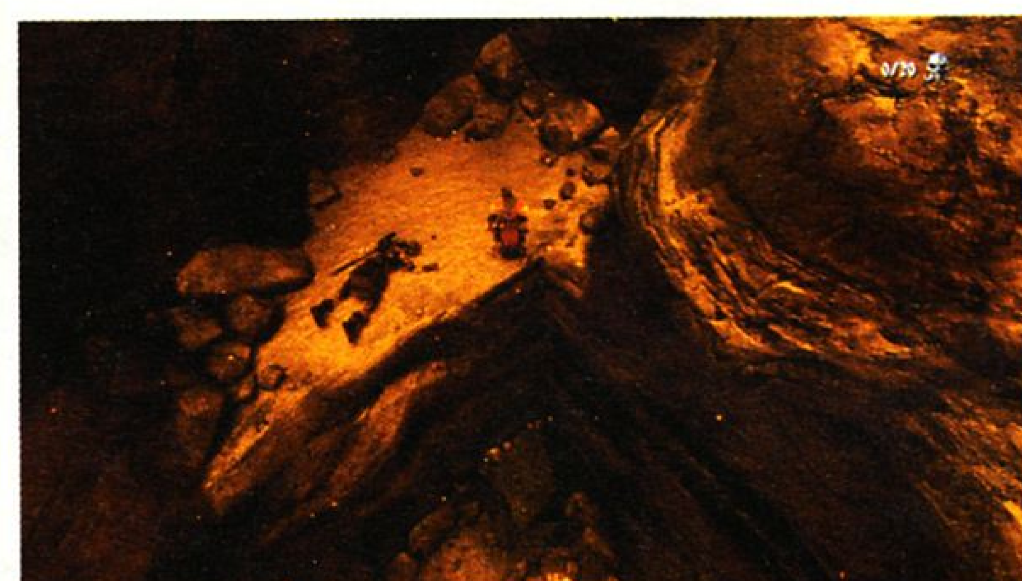
无

10-3

【FG】共计：2
【LG】共计：1


【FG】-1：能力被偷之后左转。


【FG】-2：和第一块生命碎片同样的区域，往右侧走，在右侧一个可以放置水晶的机关处往上走，有一个围起来的墙，里面发现尸体。


【LG】-1：在第一个岔路口往右，深处的平台爬上去可以发现尸体。

10-4

【SG】共计：1


【SG】-1：在被BOSS拖下熔炉之后往上爬的一段路，利用钩锁爬到圆型的边缘时，往右边跳，然后再往上爬一点可以发现尸体。

第十一章

11-1

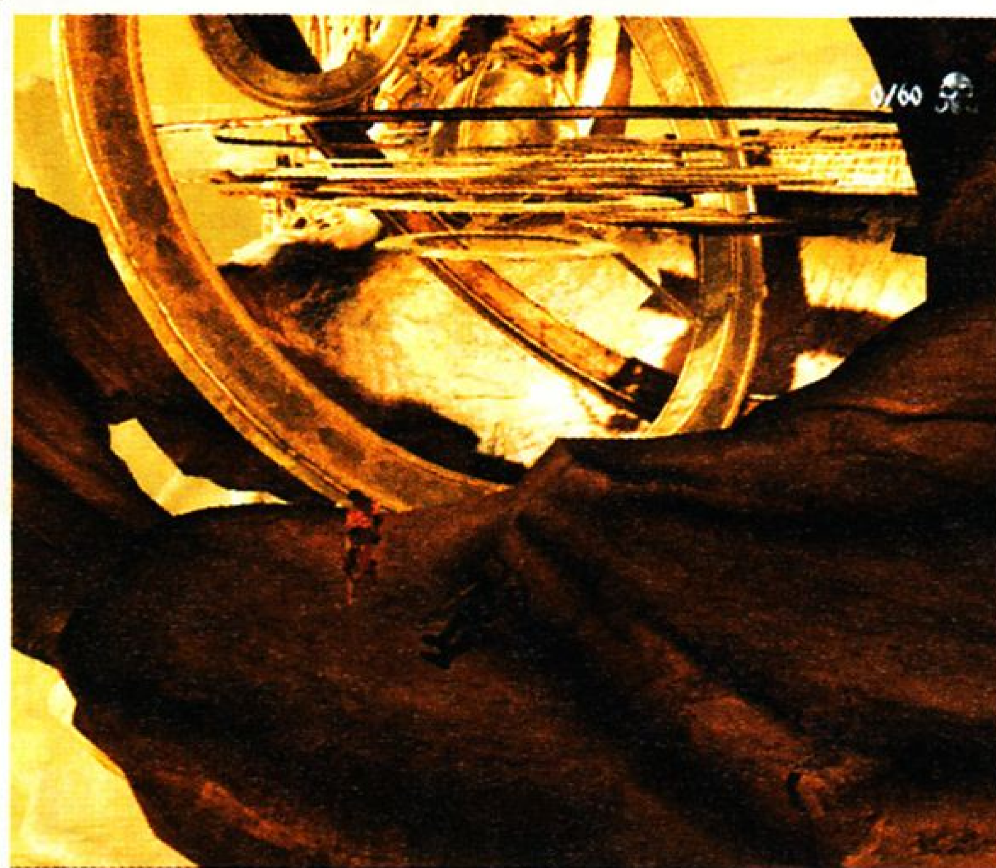
【FG】共计：1
【LG】共计：1
【SG】共计：2



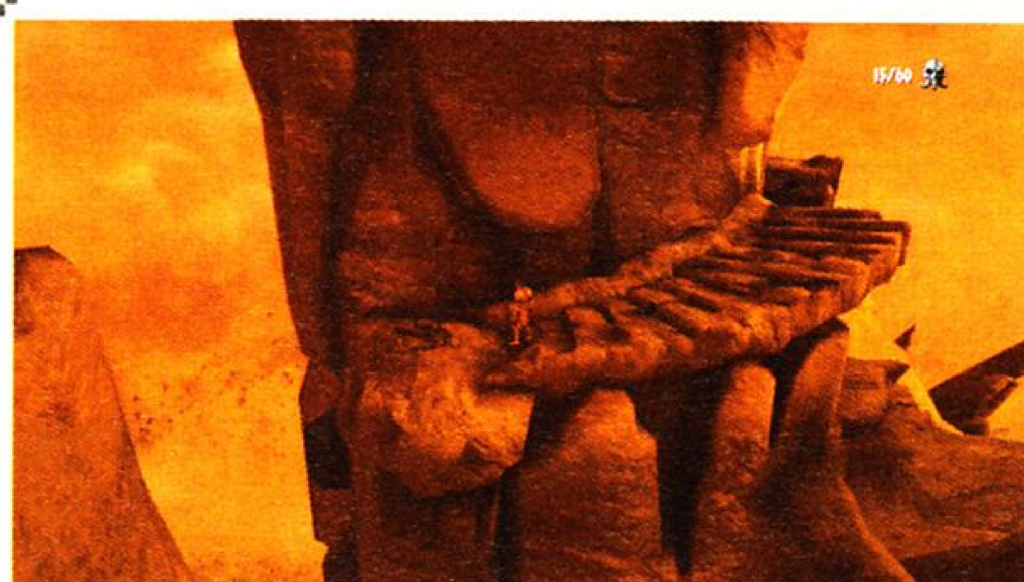
【FG】-1：解迷进门之后，消灭第一批死神，不要进传送点，往屏幕的左下方走，在台阶下发现尸体。



【LG】-1：第一次遇到死神消灭后出现两个传送门，进入右边的门，到达新区域之后往左侧跳跃到传送点传送到上一层，发现尸体。



【SG】-1：本章开始之后跑到天文台的左侧，台阶下可以发现尸体。



【SG】-2：进入本章最后一个镜子，传送到一个有体力恢复祭坛的地点往左侧下楼发现尸体。

11-2

无

第十二章

12-1

无

成就列表

成就名	说明	获得方法	成就点数
Master Achiever	完成所有试炼	具体可以参照文中的挑战攻略	50G
Dark Collector	收集全部的暗之碎片	一共 30 个，可以参照文中的收集攻略	20G
Light Collector	收集全部的光之碎片	一共 30 个，可以参照文中的收集攻略	20G
Green Collector	收集全部的生命碎片	一共 30 个，可以参照文中的收集攻略	20G
Master Jeweler	收集所有的隐藏宝石	收集全部的宝石碎片即可	25G
Master Philanthropist	购买所有艺术画	游戏通关后出现鉴赏模式，把里面的画全部购买即可	20G
Skirmish	在绅士难度下通关	用该难度打通一遍游戏即可	15G
Gest	在战士难度下通关	用该难度打通一遍游戏即可	20G
Crusade	在骑士难度下通关	用该难度打通一遍游戏即可	30G
Epic Victory	在圣骑士难度下通关	由于高难度通关会自动覆盖低难度的关卡完成度，使用本难度通关也算获得前 3 个成就	40G
Welcome to the Club	购买一个技能	1-1 剧情完成	15G
Brawler	购买 15 个技能	流程中必定能解开，购买规定数量的技能即可	20G
Master Fighter	购买全部技能	难点在于两系魔法的大招，价格高达 25000EXP，推荐在后期关卡重复刷 EXP	25G
Experienced	获得 1000EXP	通关中自然会获得	10G
Seasoned	获得 20000EXP	通关中自然会获得	15G
Veteran	获得 100000EXP	通关后大约会获得 60000EXP，不够的推荐在后期关卡重复刷 EXP	30G
Master Improver	找出全部灯光之教团遗产	可以参照文中的收集攻略	25G
Eleventy Party	把所有关卡的完成度达成 110%	以最高难度通关、收集全部隐藏要素、完成全部挑战就能达成条件	40G
Chapter I	打倒冰之泰坦	通过第一章	10G
Trials – Chapter I	完成第一章的所有试炼	完成第一章全部 4 个挑战	25G
Chapter II	获得魔爪	通过第二章	10G
Trials – Chapter II	完成第二章的所有试炼	完成第二章全部 9 个挑战	25G
Chapter III	获得第一块天界碎片	通过第三章	15G
Trials – Chapter III	完成第三章的所有试炼	完成第三章全部 2 个挑战	25G
Chapter IV	杀死秃鹰女巫	通过第四章	15G
Trials – Chapter IV	完成第四章的所有试炼	完成第四章全部 2 个挑战	25G
Chapter V	进入卡米拉的城堡	通过第五章	20G
Trials – Chapter V	完成第五章的所有试炼	完成第五章全部 7 个挑战	25G
Chapter VI	离开城堡中的餐厅	通过第六章	20G
Trials – Chapter VI	完成第六章的所有试炼	完成第六章全部 4 个挑战	25G
Chapter VII	与萝拉再次相遇	通过第七章	25G
Trials – Chapter VII	完成第七章的所有试炼	完成第七章全部 3 个挑战	25G
Chapter VIII	获得恶魔之翼	通过第八章	25G
Trials – Chapter VIII	完成第八章的所有试炼	完成第八章全部 4 个挑战	25G
Chapter IX	说服老婆婆开启传送之门	通过第九章	25G
Trials – Chapter IX	完成第九章的所有试炼	完成第九章全部 3 个挑战	25G
Chapter X	打倒挖掘人	通过第十章	30G
Trials – Chapter X	完成第十章的所有试炼	完成第十章全部 4 个挑战	25G
Chapter XI	取得最后一块天界碎片	通过第十一章	30G
Trials – Chapter XI	完成第十一章的所有试炼	完成第十一章全部 2 个挑战	25G
Chapter XII	击败撒旦，拯救世界	通过第十二章	35G
Trials – Chapter XII	完成第十二章的所有试炼	完成第十二章全部挑战	25G



本作肩负了与“《使命召唤》系列”竞争的重任，在前期宣传时EA就曾经高调表示本作会重新振兴“《荣誉勋章》系列”的人气，不过话虽如此，EA还是将游戏的发售日放了十月份，避免与《使命召唤 黑暗行动》死磕。客观来讲，本作的单机模式和《使命召唤》系列还有很大差距，这差距来自方方面面，但倘若并不较真地拿它与《使命召唤》相比，许多地方还是值得肯定的。单机模式和多人模式由两个小组开发制作，使用的引擎也完全不同，造成了玩家是在玩两个不同游戏的错觉。

文 铃　美编 一刀

MEDAL OF HONOR

荣誉勋章	EA	主视角射击
X360 Medal of Honor		美版
2010年10月12日	1～24人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

拿到单机模式所有成就仅需一个周目！



按键操作

OPERATION

按键	作用
左摇杆	角色移动
右摇杆	转动视角
十字键↑	查看当前任务信息
十字键↓	使用夜视仪
十字键←	使用榴弹
十字键→	切换子弹发射类型
Y	切换主武器／切换手枪（连点两下）
X	填装子弹／动作键
A	跳跃
B	蹲下／卧倒／起身／取消
LT	瞄准
RT	射击
RB	手雷
LS	奔跑
RS	出刀
BACK	任务列表
START	暂停菜单





困难难度流程攻略

GUIDE THROUGH

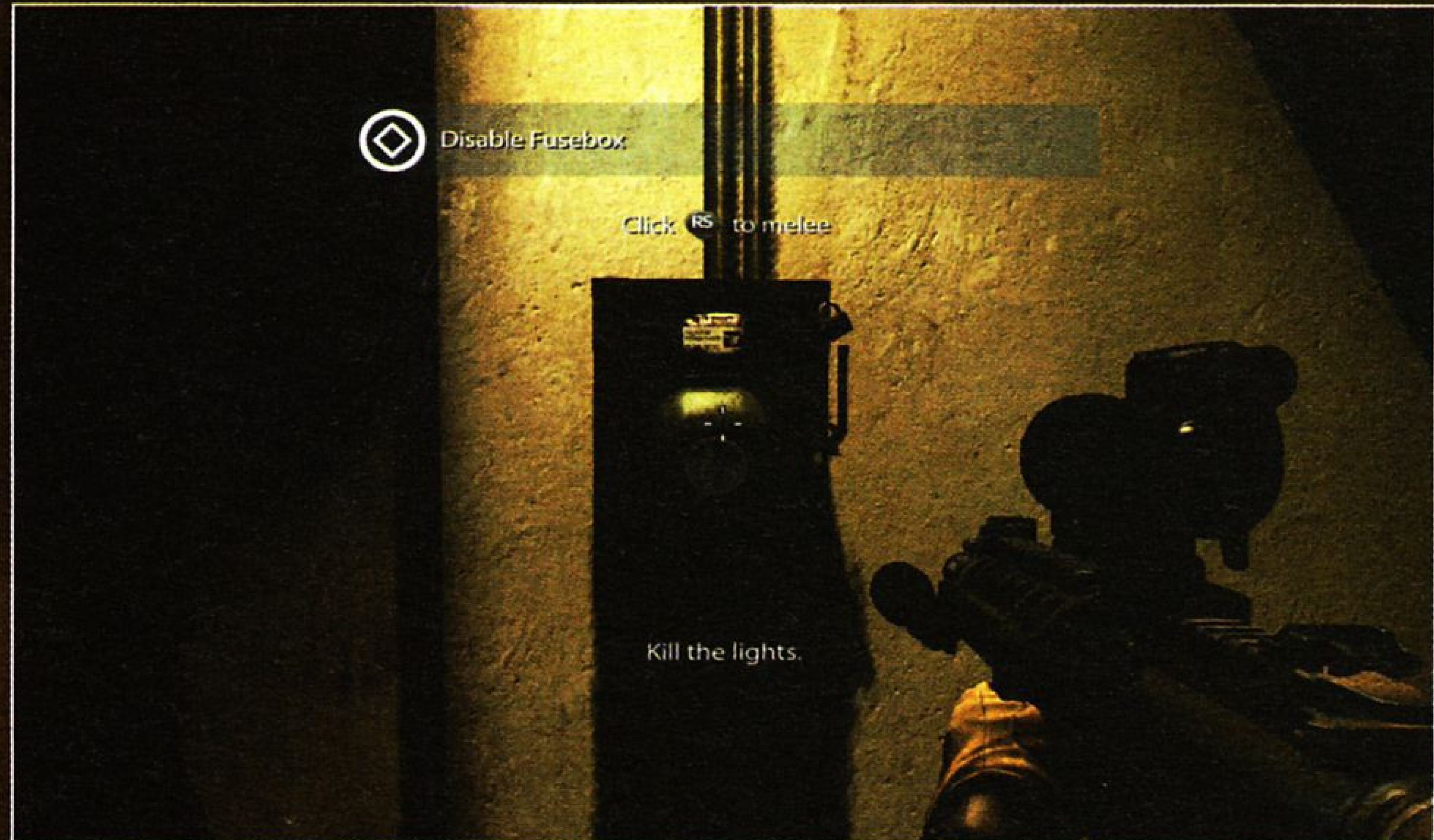
注：由于游戏直接可选困难（Hard）难度，而且本作的困难难度根本不能同《现代战争》的老兵模式相提并论，因此强烈建议玩家直接以困难难度开始游戏。

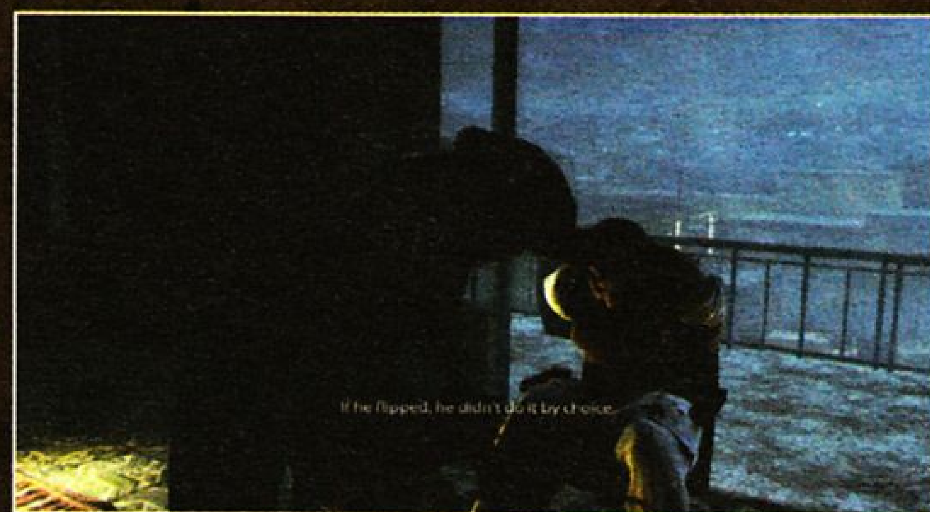
单机模式下大部分都是随着流程会逐步揭开的成就，其他有特殊要求的地方，攻略中也写出了详细的拿法提示，一周目内即可将所有单机模式成就收入囊中。

PROLOGUE

首次突入 First In

下车后跟着Voodoo跑，不要冲得太快，因为大部分敌人都是突然出现的，建议全程将M4调整在单发状态。到达市场（Market Area）同Peacher、Mother两人汇合，先按十字键↑确认两人的方位，避免误伤，之后在墙壁的掩护下开火，除了左手边上层躲在铁床后的敌人外，对面二楼的敌人都能用子弹穿墙打死。踢开门进入室内，干掉面前的敌人，之后用刀把控制电源的开关毁掉，进门杀敌，注意敌人有时候会胡乱开枪。与另外两人汇合后，前方右转会出现MMG机枪台，先立刻用滑铲冲到前方路口，然后往右边绕到MMG机枪台的侧面，干掉两个敌人会发生剧情。庭院（Courtyard）附近的敌人应从右往左消灭，站在队友





躲避到左边角落，依次解决掉对面的敌人，然后跟着Mother走左路，杀死周围的敌人就端起Mother身边的狙击枪，开始掩护Voodoo与Peacher，中枪了就往后退一点休息一下，如果对狙击的使用不是很在行，掩身后合理利用掩护，注意将他们干掉后还会有几名敌人从前方的围墙上方现身。

剧情过后有巷战，没有掩体千万不要露头，借助队友的指示和子弹的轨迹判断出敌人的方位再有目的地开枪，盲目往前冲只会被突然登场的敌人直接秒杀。炸开大门进去又是MMG机枪台招呼，用滑铲护完毕后记得把M4给换回来。接下来又是巷战，敌人火力很猛，轻易不要露出头来。踢开门后马上回撤，这个房间里冲在最前必挂无疑，不得已要去引发潜在敌人登场时，记得引发出来了就赶紧后退找掩护。最后一道门踢开后会有慢动作，之后角色会自动举起手枪，避开人质将其击毙。

相关成就 **爆头挟持人质者。**

挟持者头部的部分相当突出，空间也很大，稍微瞄准一下一定是爆头。

相关成就 **用远程狙击枪之外的武器连续爆头七次。**

把控制电源的开关毁掉，带上夜视仪换上手枪往前走，由于敌人都完全置身与黑暗中，除了个别地点，敌人基本不会主动攻击玩家，所以此处为解锁连续爆头七次的绝佳地点。连续爆头七次的过程中可以打空，这样不会中断连续爆头的连击数，所以玩家大可放心地慢慢瞄准，需要注意的是Voodoo的攻击欲望很高，有时候敌人会被他抢先杀死，不过这个时候不要急躁，这里的敌人是完全够用的，如果发生了连续爆头在五到六次时意外中断，可以马上按下START键调出菜单，选择Load Last Checkpoint重新从市场区域开始。



前进贝格朗 Breaking Bagram



在副驾驶位置上的战斗没有难点，多使用快速瞄准即可，命中率不高多中几枪也没事，这里没有看上去那么容易挂掉。使用车辆后方的机枪时不会过热，因此可以一直保持射击，以油罐、载具为优先攻击目标。下车后把手中的M14设置成单发状态，子弹不够就找队友要一点，利用掩体清理周围的敌人。成功炸掉远处的机枪台和载具后继续前行，上楼梯的右手边会有敌人突然出现，提前换上PKM或手枪，在这个平台可以直接用M14干掉对面登场的大部分敌人，当然也包括二楼左边的RPG。接着去刚才RPG手所在的位置干掉铁门外的敌人，多多利用自动瞄准就好，还是要注意找掩护，不要看到靶子很多就开始激动。到达飞机残骸处，站路口右边比较好瞄准前方的敌人，飞机残骸里有许多埋伏着的家伙，所以不要冲得太快，机枪台处的敌人可以直接用M14点下来。

进入仓库赶紧找掩护，由于各种遮挡，此地很难第一时间找到敌人的准确位置，实在没有头绪就从身后的门里退出去，心里有底了再往前走，汽车登场时直接点死上面操纵机枪的家伙。出门会看到许多停放的载具，继续走右边，二楼机枪台旁边有个红色炸药罐，打爆之。进入下一仓库也是在找好掩护的情况下，优先点爆炸药罐。我方飞机炸掉前方的哨塔后，赶紧左转回头，第一时间干掉最上层的几个RPG手以绝后患，上二楼后敌人会再出现一次，注意防范。踢门前端上PKM，前方右转敌人火力很猛，建议躲好让队友解决这些人，上二楼后让PKM保持在瞄准状态，对着窗口、墙壁缺口等部位进行一阵有重点的点射，大部分杂兵基本就被干掉了。踢开门可以赶紧回撤，也可以选择直接用PKM扫，但如果连续中枪就要赶紧退回来。登上塔顶，按照提示摧毁所有目标即可，起初只能使用机枪扫射一种攻击方式，随后会慢慢增加，大家可以换着使用各种强力武器，感觉很棒。

相关成就 2000磅炸弹摧毁2架载具。



登上塔顶后，使用各种空中支援，出现的第三种武器GBU-24就是我们的“2000磅炸弹”，按Y键将武器模式切换为2000lb laser guided bomb，锁定之后需要玩家亲自用右摇杆控制导弹炸毁目标，干掉两个载具就能解开此成就。由于敌人载具的数量有限，请优先使用目标武器“2000磅炸弹”，将成就解锁后再换成其他武器。

DAY 1

与狼共驰 Running with Wolves ...

跟着大胡子Dusty走，中途有处桥梁附近他会停下要你把车灯关掉，听命行事就行。下车后从左手边的岔路上去，等任务触发后，Dusty会要你看右边，获得许可后干掉哨兵。同时有两名敌人的位置，任意狙杀一个，Dusty会负责另外一个。前方Dusty会站在右边大门处，玩家则需要左转进屋来到窗前，在狙杀两个目标后，Dusty这家伙居然可耻地暴露了，清理完敌人后四人汇合，接着跟着Dusty回ATV上。达到目标地点开始再次享受远程狙击的感觉，这里需要先解决火堆旁的两个敌人，然后再用感热仪干掉左上的两个。进入村庄后要等卡车前的敌人走掉，然后把门口落单的哨兵解决，之后跟着Dusty一路潜行，进入小屋后狙杀门外的敌人。Dusty爬到上方后独自往前走，开门的第一个敌人会被Dusty干掉，去卡车上做点手脚，然后会走过来两名敌人，从卡车后方绕到右边，最好自己把两个都打死，因为Dusty太靠不住了。之后需要在不惊动敌人的情况下进入前方房间，三人都面对别处时是最佳时机，里面的可怜虫用刀虐死。把最后一辆卡车搞定，从小屋那条路返回，中途会有个人走进来，用手枪或刀解决都行，走到门口要停一下，等面前的人走过去就能回到Dusty那了。随后的两个敌人聚集处暴露也没关系，不难解决。





相关成就 驾驶ATV从7.5英尺高落下。

两个村庄的任务全部完成后，会重新回到ATV跟随Dusty撤离，途中只要紧跟着他，全速行驶ATV，通过连续两处从高处落下的地点就会自动解除该成就。



婊子桃乐西 Dorothy's a Bitch

跟着小队行动，把手里枪的射击模式都设置成单发。第一处的几个敌人尽管开枪，队友会帮忙解决掉剩下的，走过去马上躲到岩石后面，因为会有敌人用灯光往下面照。来到篝火处，下面有一堆敌人聚集，听队友的口令行事，将他们全部消灭。往前走不远会暴露目标，用M14点死一批批来送死的杂鱼，不要冲太快，因为敌人都是分批登场的。杀掉所有敌人去安置好炸弹，之后在队友的帮助下爬到高处再引爆。在AC130的协助下炸掉四辆卡车，然后到右边村庄带上夜视仪，先暂时躲在两边，得到下令后再开枪，接下来观看就要等AC130的空袭表演，等它炸爽了再慢慢推进收拾漏网之鱼。踢门进去，右转后地面会有敌人装死，提前做好准备。营地处站到高点的岩石后，高调开打，中弹了就趴下回复，快速瞄准依旧好用。前方就是需要炸毁的“盖达营地”，杀光敌人后继续前进。山洞里没





有敌人，出洞后直接往左跑，这里如果来不及掩护AC130任务就会失败，冲过去捡起地上的RPG，对准目标，一发解决战斗。

相关成就 **用AC-130摧毁盖达营地。**

在“盖达营地”推荐用AC130的第一种攻击方式，每一次都锁定帐篷，在杀光敌人前尽可能的多造成破坏，然后成就就会自动解开。由于敌人的数量有限，在解开成就之前最好不要去攻击敌人，被爆炸波及的可怜虫另算。



相关成就 **一个手雷炸死五个敌人。**

篝火处是揭开手雷成就的最佳地点，不等同伴说完就扔雷出去，具体位置大概在篝火往左一点，一旦手雷爆炸后没出成就就赶紧读取上一存盘点，接着马上继续扔，直到解开为止。

野兽之腹 Belly of the Beast

一路奔跑直至翻越过树枝，找个岩石在后方躲好，听到指令开枪即可，由于此处沙尘漫天，正常情况下根本看不清敌人的位置，所以就要等敌人跑动结束后采用快速瞄准，另外还可通过子弹飞来的方向判断敌人所在的大致方位，不要急于往前走，确认安全再离开掩体。听到队友喊“RPG”,就赶紧举枪瞄准目标，在奔跑的敌人中优先找到RPG手并将其干掉，否则会相当危险，甚至可能出现一发被秒的情况。进入村庄后会，数名敌人会从左边的房屋残骸处冲出。第一扇门队友会踢开，里面的敌人也交给他们搞定，随后的路段他们都保持走在前面，如果有敌人突然出现也能根据队友遭到攻击的情况来确定具体方位。第二扇踢开后，前方就是DShk重机枪了，对它进行火力压制直到队友扔出信号弹即可，随后重机枪会被轰炸掉。前方的地形和本关开始时十分相似，因此打法方面也并无二致。来到房屋处遭到暗算，下面本关的难点出现，由于要据守这破烂房屋相当长时间，敌人不仅数量众多还来自四面八方，因此一定要注意队友的提示，即使切换自己使用掩体的方向，没子弹了就找队友要，一旦RPG手登场，尽快解决，否则十分危险，一直打到汽车冲过来的地方就能稍微缓口气了，因为这里有个存盘点。第二阶段的据守更加麻烦，就连身后也会出现敌人，如果子弹不多了记得提前要，不然到最后连队友也没有子弹了，只要能够撑到阿帕奇前来支援，就是胜利。

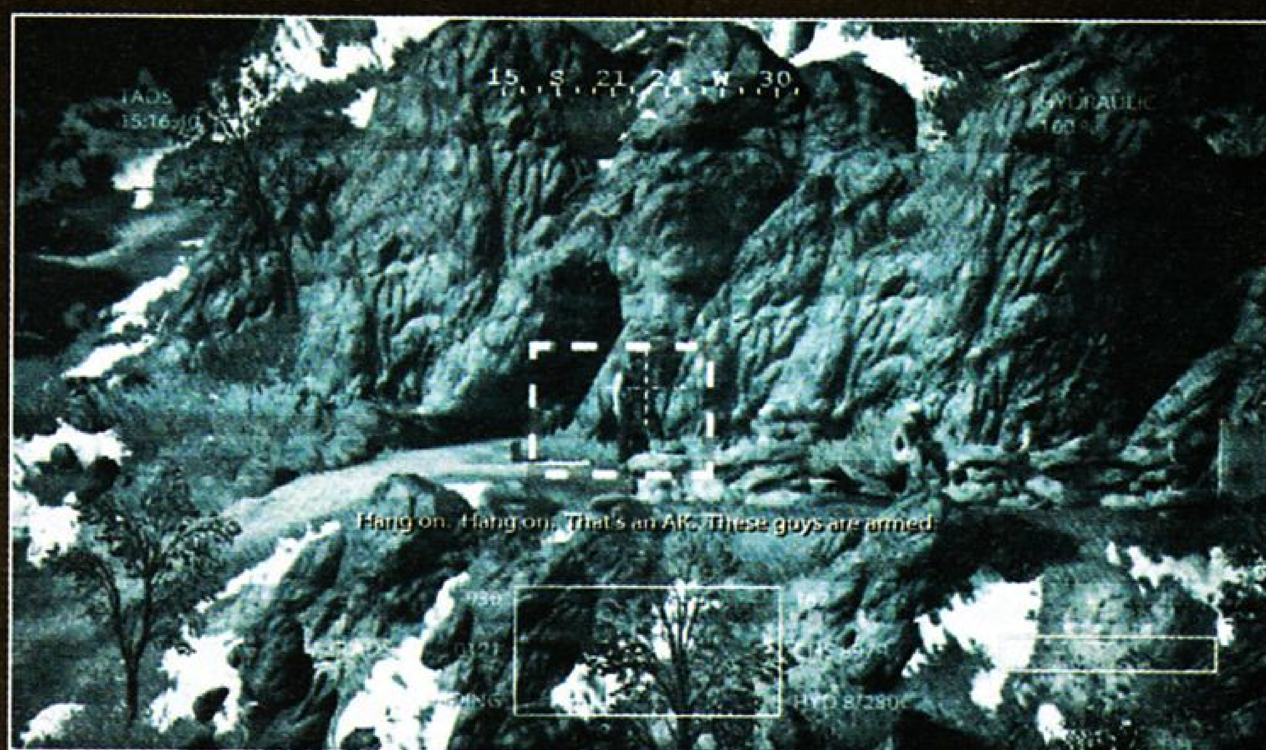


相关成就 **2分钟内战胜DShk重机枪。**

要想在两分钟内将其消灭相当简单。四人对话完毕后，立刻冲到前方来个滑铲，躲到障碍物之后，接下来要做的就是给予队友火力掩护，反正手里的子弹多，对着重机枪不停点射就行，倘若有敌人干扰到掩护，就在能腾出手的时候（重机枪手暂时被干掉）送他们几发子弹并继续火力掩护，队友推进到一定程度并投掷信号弹才会引发我方空中支援击毁重机枪的剧情，这段时间里队友的推进速度完全取决于玩家的火力掩护是否到位，只要保持射击，两分钟内拿下简直易如反掌。



攻击者 Gunfighters



进入村庄上空后，就用飞弹猛攻吧，把这里的房子全部摧毁就能满足成就的要求了。轰炸建筑物的时候要优先选择敌人多的地方，这样才能

右上方是战机的耐久度，RT键为发射机枪，右下角那条槽如果累积满机枪就会过热，RB发射飞弹，按住LB为准备锁定导弹，松开LB放射，不过锁定导弹必须有目标锁定时才能使用。另外，若战机受创，耐久值会骤减，不过之后会慢慢回复至百分之百。一开始的几处目标是给玩家射击练习的，完全无难度，确保自身安全，中途女飞行员会提醒山头上有RPG，务必及时消灭，如此近的距离下，RPG对战机的打击绝对是致命的。接下来的战斗没有太多需要强调的位置，除了需要锁定导弹才能摧毁的目标外，RPG优先用飞弹搞定，飞弹填装的过程就用机枪扫，总之别让任何一种可用的武器闲着。

相关成就 **摧毁30座建筑物。**



前半段就会到达村庄，用飞弹没头没脑地猛烈轰炸就行，尽量将房子轰得只剩下低矮的墙壁框架，能炸的一定要全部炸干净，尽量在离开村子前解开成就，留心一点不算太难，如果已经离开还未能解开，建议选择Load Last Checkpoint从上一区域重新开始。

有朋自远方来 Friends From Afar

远距离狙击的部分不难，主要是因为大多数敌人都属于无法还手的类型。干掉最初的三个敌人后，打开感热仪往右看（将狙击镜倍数调小能够使镜头移动更快），那里会有一名趴在地上的狙击手，直接将其点死。往左看，那里有另外一群敌人，其中一名狙击手以蹲下的姿势单独位于右边，先狙杀掉他，再专心对付左边的敌人。重新将视线移至右边，先后会有三人前仆后继试图攻击我方，全部灭掉，然后再狙杀第三名狙击手即可。附近出现敌人后赶紧换上M110，在Dusty的掩护下开始近距离狙杀，若是连续中枪就赶紧趴下回复，找更好的地点射击，



启感热仪将敌人逐个解决。接着跑去支援Mother一行人，注意不要打错对象，RPG手出现时Mother和Dusty都会提示，多留心一下，两名RPG手同时出子弹不够了就找Dusty要。此阶段战斗结束后要跟着Dusty跑一段，遇到不远处的敌人先别急着开枪，左转上坡等待时机，Dusty表示可以开枪后最先打死手持RPG的家伙。到达敌人营地上方，继续远程狙击，开现在右边山坡上时，靠右边的一名需要将感热仪切换到第二种状态(BLK HOT）时才好瞄准。Mother的小队成功撤离后，会有大批敌人出现，可以拿他们当靶子练枪法。

相关成就 **命中每个身体部位。**

由于风向的关系，远程狙击也并不是指哪打哪的。因此这里只要大家不去刻意的每一下都打头，尽量往身体中央瞄，再加上敌人会不时改变姿势、风向会变换等因素，子弹打中的位置就会五花八门，最后掩护Mother小队撤离时有大批的敌人，而且主要攻击对象并不是我们，不要吝惜子弹拼命点射即可。万一小队成功后还没有解锁该成就，请立刻Load Last Checkpoint。



危险境地 Compromised



空中的飞机是来接应的，不过由于没有合适的降落位置只能继续往前走，之后追兵会再次逼近，随意干掉几个敌人后控制空袭把房子炸掉，能够控制角色行动后立刻干掉面前的RPG手，然后利用树桩的掩护清理敌人，连续中趴下回复，武器推荐还是调整成单发的形式，两把枪都很好用。队友扔出烟雾弹就赶紧回撤，一直跑到一个破烂的房屋前，把守这里需要先消灭身后追上来的敌人，然后第二批敌人会从右手边出现，建议从断裂墙壁的缝隙中反击。据守任务成后再次撤退，但结果是更多的敌人登场了，在墙壁后躲好，利用快速瞄准保证射击效率，等队友再次扔出烟雾弹就转身让队友把我们拉上去。发生剧情，Voodoo受伤，接过他手中的M60。前方的村庄经常有埋伏，要慢慢推进，遭到攻击的第一反应就是要躲，然后才是反击，毕竟如此近距离的偷袭是相当致命的。上飞机后用机枪掩护队友们。

相关成就 **用M60达成15次击杀。**

从Voodoo手中接过M60后就一直使用这把枪，从这里到登上直升机前都可以用M60，抓住机会多多杀敌，直到成就解开。



DAY 2

海神之网 Neptune's Net

手里暂时只有刀可以使用，因为受到了损伤，夜视仪开启后会不时闪烁，当心不要被闪花眼。从右边路口走到头，左转匍匐前进，优先干掉光头，敌人的AK可以先拿起来但暂时不要用，这里还是用刀和消声手枪比较保险。杀死光头后端起手枪，打死右边落单的敌人，前方的两个可以一个个打死。贴着左边悬崖边上走，前方Mother会提示说有一群敌人过来，赶紧跑上左边的斜坡躲起来，等这四个人走过去就赶紧离开，前面不远就能与Mother汇合。接下来的八个敌人站位分开，相当好干掉，全部拿下后继续前进。趴下爬过岩石缝，上面会出现数个敌人，跟着Mother趴好别动，等敌人自行离开。路口与Mother分开，往左边走，等桥上的敌人落单，直接一枪爆他头。带上夜视仪，Mother停下的位置左手边方向有两名敌人，瞄准其中一个爆头，另一个交给Mother，之后的三个敌人处也是同样战法，打上面的一个就行。再次分开行动，带上夜视仪走岩石缝，出来被敌人发现，然后赶紧把夜视仪取下来，等Mother开火就去前方找掩护，杀光敌人在山洞处等Mother，山洞里可能躲着最后一个敌人。之后大批敌人来袭，敌人放信号弹的时候一定不能带夜视仪，把正前方的敌人打完，左边的敌人建议绕到山洞后面洞口去打，否则一探头就会连中一排子弹然后挂掉。进入小屋后，听到有人轻声说话就立刻趴下，剧情后强制用手枪瞄准敌人，等敌人横向移动完毕，向我们冲过来时再开枪。

相关成就 **消灭13名敌人而不惊动任何人。**

关卡附加条件中相对难度最高的成就，与前面的成就相比花费的时间要多些。可以控制角色后，先杀死光头（这个敌人不知道到底有没有算在13人里），换上手枪将右边落单的敌人杀死，悬崖旁边的两人，看到其中一个倒下另外一个只会吓破胆，而不是喊叫，因此可以用手枪先后将二人快速击杀，接下来的四名敌人一定要避开，他们相当不好杀。和Mother汇合之后的地段有八个敌人，尽量选择爆头，随便用哪一种带消声器的武器都行，如果有敌人接近，Mother会提示，另外自己也随时按十字键↑来确认各个敌人方位，不幸被发现就重来。由于要求中的13人并不要求连续杀死，因此在重来的过程中运气够好的话，在八个敌人这里就能解开这个成就，即便暂时没有达成，后面的流程中也还有敌人可以暗杀。



相关成就 **用手枪杀死30名敌人。**

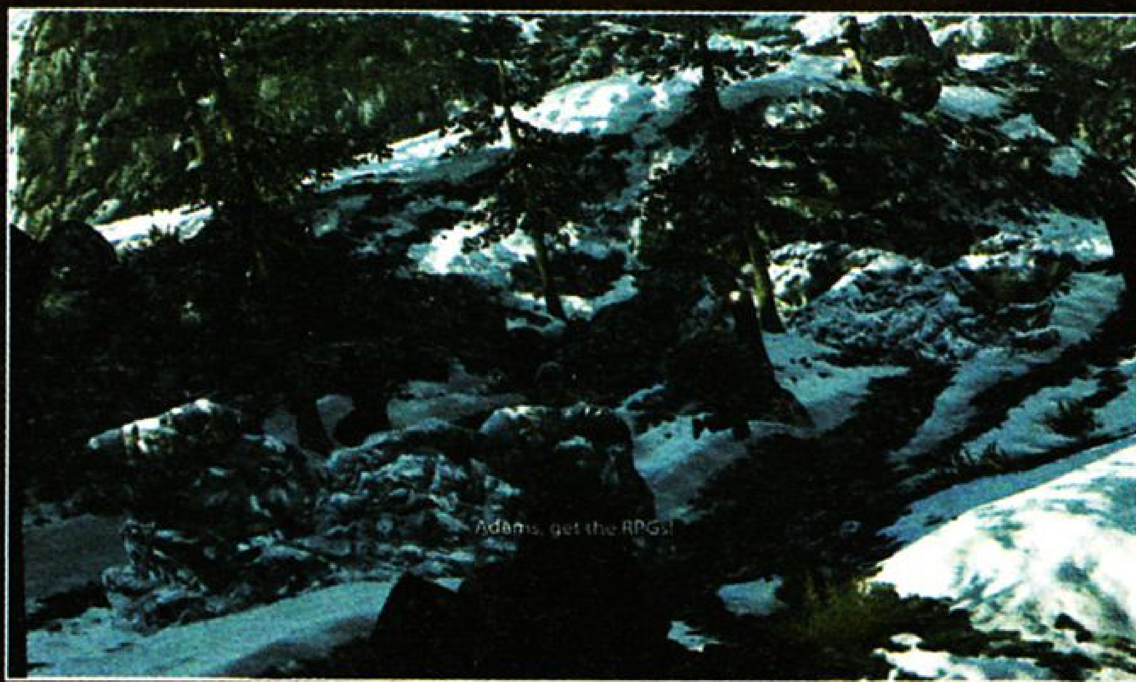
按理说打到这里此成就应该早就解开了，如果万一没有解开的话，就趁最后拿手枪的时候达成。

相关成就 **用刀杀死20名敌人。**

刀的成就若是还没有解开，本关基本上可以说是最后的时机，下一关要想补齐刀的成就，难度相对大一些。

救援营救者 Rescue the Rescuers

面前虽然有许多敌人，但其实并不用理会，只需要第一时间干掉出现的RPG手就行，具体位置会有提示（被最后一发PRG打中是剧情安排），注意枪会过热。下飞机先把眼前的敌人搞定，然后跟着队友往前冲，虽然这里可以使用榴弹，但在重火力压制下轻易探头十分危险，建议在岩石后面一直趴到提示要去使用HUD，冲过去捡起来就瞄准。炸掉后往前走，又是两边山坡中间大道的地形，不过这次看得清楚多了，前方的第二个机枪台同样用HUD毁掉。山洞里敌人不算多，掩护好就不难应付，中途需要带上夜视仪才能通过的地方要及时取下，因为前方有暗算。与Voodoo和Preacher汇合后，沿路会遇上大量敌人，不过好在没有RPG手出现，只要借助掩护慢慢推进，通过只是时间问题，子弹不够了就找队友要。跑过一长段路，前方的山崖上有两个RPG手，躲在岩石之后将他们点杀。前面就是决战地点了，干掉右边的先后出现的两个RPG手，接着就一边消灭敌人一边往前推进，到达一定程度后右上方会显示到达存盘点，这时只需要坚持到空袭来临就行了。进入前方山洞，踢门，任务结束。



相关成就 **用火神炮击倒5颗树。**

最简单的成就了，坐上机枪后就立刻瞄准树木，打倒5棵成就入手。



多人模式资料

MULTIPLAYER

各职业武器解锁情况一览

Rifleman (Coalition)

等级	军衔	经验值	解锁武器
1	Recruit	0	M16A4 Assault Rifle
2	Regular	250	Extra Magazine
3	Expert	350	Red Dot Sight
4	Veteran	500	M249 Light Machine Gun
5	Operator	800	Suppressor
6	Commander	1100	Open-Tip Ammunition
7	Elite	1500	Combat Scope
8	Tier 1 Recruit	2000	Muzzle Brake
9	Tier 1 Regular	2400	F2000 Assault Rifle
10	Tier 1 Expert	2800	Veteran M16A4 Assault Rifle
11	Tier 1 Veteran	3200	Veteran M249 Light Machine Gun
12	Tier 1 Operator	3600	AK-47 Assault Rifle
13	Tier 1 Commander	4000	Pistol Ammo
14	Tier 1 Elite	4400	PKM Light Machine Gun
15	Tier 1 Warfighter	4800	Extra Grenade

Special Ops (Coalition)

等级	军衔	经验值	解锁武器
1	Recruit	0	M4A1 Carbine
2	Regular	250	Extra Magazine
3	Expert	350	Red Dot Sight
4	Veteran	500	870MCS Combat Shotgun
5	Operator	800	Suppressor
6	Commander	1100	Shotgun Slugs/Open-Tip Ammunition
7	Elite	1500	Combat Scope
8	Tier 1 Recruit	2000	Laser Sight
9	Tier 1 Regular	2400	P90 PDW
10	Tier 1 Expert	2800	Veteran M4A1 Carbine
11	Tier 1 Veteran	3200	Veteran 870MCS Combat Shotgun
12	Tier 1 Operator	3600	AKS-74U Carbine
13	Tier 1 Commander	4000	Pistol Ammo
14	Tier 1 Elite	4400	TOZ-194 Combat Shotgun
15	Tier 1 Warfighter	4800	Extra Grenade

Rifleman (OPFOR)

等级	军衔	经验值	解锁武器
1	Recruit	0	AK-47 Assault Rifle
2	Regular	250	Extra Magazine
3	Expert	350	Red Dot Sight
4	Veteran	500	PKM Light Machine Gun
5	Operator	800	Suppressor
6	Commander	1100	Open-Tip Ammunition
7	Elite	1500	Combat Scope
8	Tier 1 Recruit	2000	Muzzle Brake
9	Tier 1 Regular	2400	F2000 Assault Rifle
10	Tier 1 Expert	2800	Veteran AK-47 Assault Rifle
11	Tier 1 Veteran	3200	Veteran PKM Light Machine Gun
12	Tier 1 Operator	3600	M16A4 Assault Rifle
13	Tier 1 Commander	4000	Pistol Ammo
14	Tier 1 Elite	4400	M249 Light Machine Gun
15	Tier 1 Warfighter	4800	Extra Grenade

Special Ops (OPFOR)

等级	军衔	经验值	解锁武器
1	Recruit	0	AKS-74U Carbine
2	Regular	250	Extra Magazine
3	Expert	350	Red Dot Sight
4	Veteran	500	TOZ-194 Combat Shotgun
5	Operator	800	Suppressor
6	Commander	1100	Shotgun Slugs/Open-Tip Ammunition
7	Elite	1500	Combat Scope
8	Tier 1 Recruit	2000	Laser Sight
9	Tier 1 Regular	2400	P90 PDW
10	Tier 1 Expert	2800	Veteran AKS-74U Carbine
11	Tier 1 Veteran	3200	Veteran TOZ-194 Combat Shotgun
12	Tier 1 Operator	3600	M4A1 Carbine
13	Tier 1 Commander	4000	Pistol Ammo
14	Tier 1 Elite	4400	870MCS Combat Shotgun
15	Tier 1 Warfighter	4800	Extra Grenade

Sniper (Coalition)

等级	军衔	经验值	解锁武器
1	Recruit	0	M21 Battle Rifle
2	Regular	250	Extra Magazine
3	Expert	350	Combat Scope
4	Veteran	500	M24 Sniper Rifle
5	Operator	800	Rangefinder
6	Commander	1100	Open–Tip Ammunition
7	Elite	1500	High Power Scope
8	Tier 1 Recruit	2000	Suppressor
9	Tier 1 Regular	2400	63 Battle Rifle
10	Tier 1 Expert	2800	Veteran M21 Battle Rifle
11	Tier 1 Veteran	3200	Veteran M24 Sniper Rifle
12	Tier 1 Operator	3600	SVD Battle Rifle
13	Tier 1 Commander	4000	Pistol Ammo
14	Tier 1 Elite	4400	SV–98 Sniper Rifle
15	Tier 1 Warfighter	4800	Extra Grenade

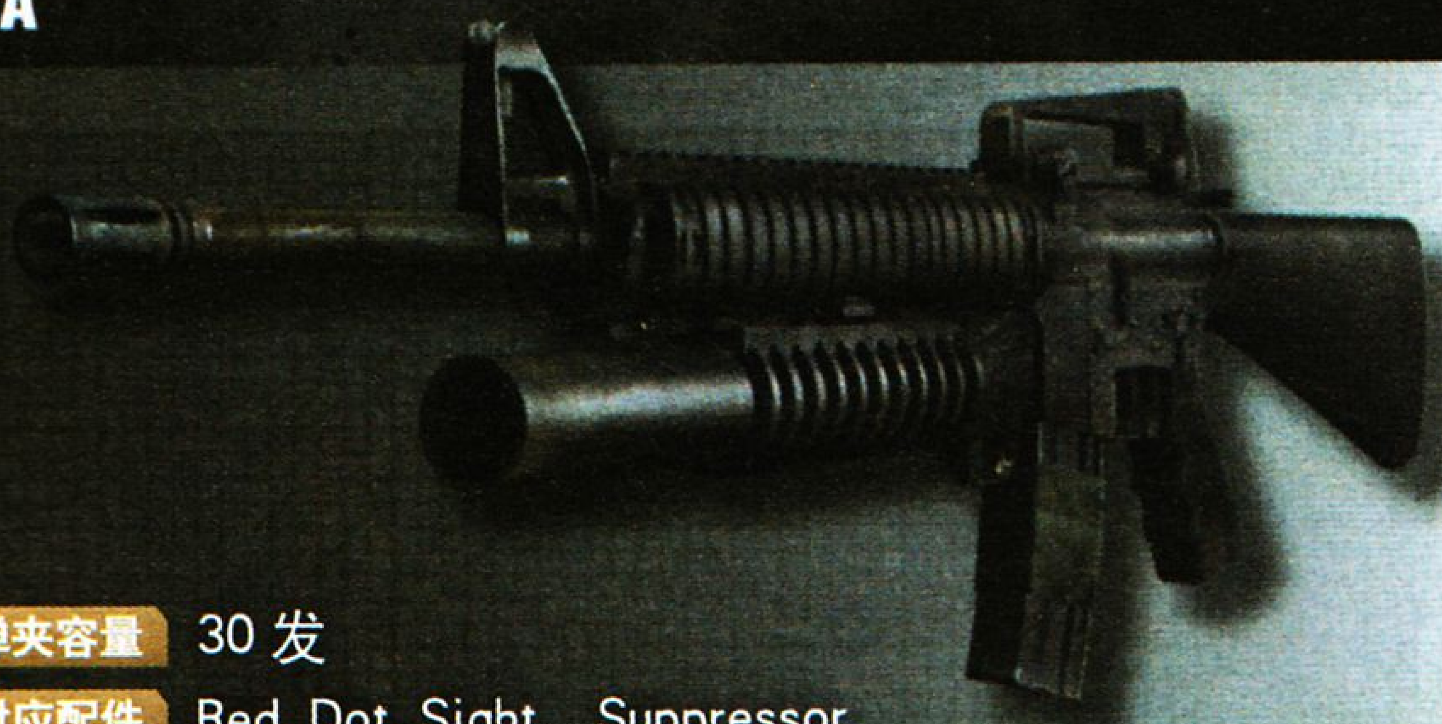
Sniper (OPFOR)

等级	军衔	经验值	解锁武器
1	Recruit	0	SVD Battle Rifle
2	Regular	250	Extra Magazine
3	Expert	350	Combat Scope
4	Veteran	500	SV–98 Sniper Rifle
5	Operator	800	Rangefinder
6	Commander	1100	Open–Tip Ammunition
7	Elite	1500	High Power Scope
8	Tier 1 Recruit	2000	Suppressor
9	Tier 1 Regular	2400	63 Battle Rifle
10	Tier 1 Expert	2800	Veteran SVD Battle Rifle
11	Tier 1 Veteran	3200	Veteran SV–98 Sniper Rifle
12	Tier 1 Operator	3600	M21 Battle Rifle
13	Tier 1 Commander	4000	Pistol Ammo
14	Tier 1 Elite	4400	M24 Sniper Rifle
15	Tier 1 Warfighter	4800	Extra Grenade

全武器性能图鉴

Rifleman武器

M164A



弹夹容量 30 发

对应配件 Red Dot Sight, Suppressor, Open–Tip Ammo, Combat Scope

ACCURACY

RANGE

DAMAGE

RATE OF FIRE

AK-47



弹夹容量 30 发

对应配件 Red Dot Sight, Suppressor, Open–Tip Ammo, Combat Scope

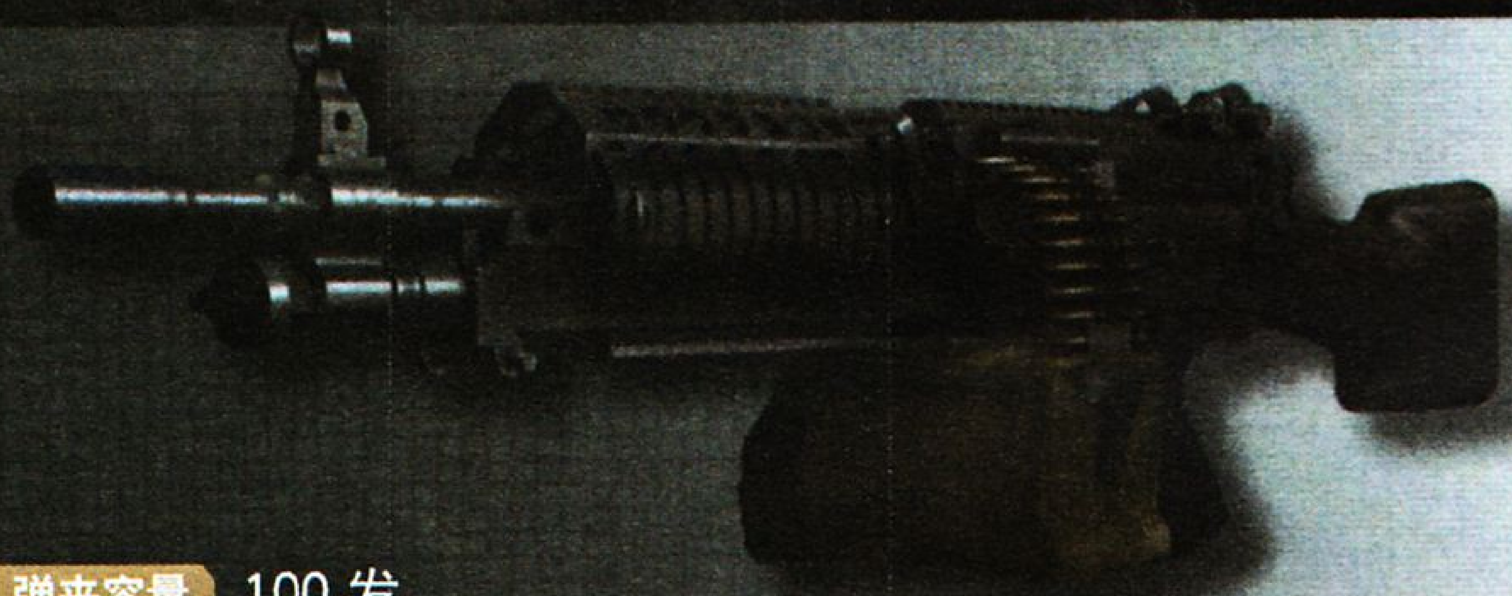
ACCURACY

RANGE

DAMAGE

RATE OF FIRE

M249



弹夹容量 100 发

对应配件 Red Dot Sight, Open–Tip Ammo, Combat Scope, Muzzle Brake

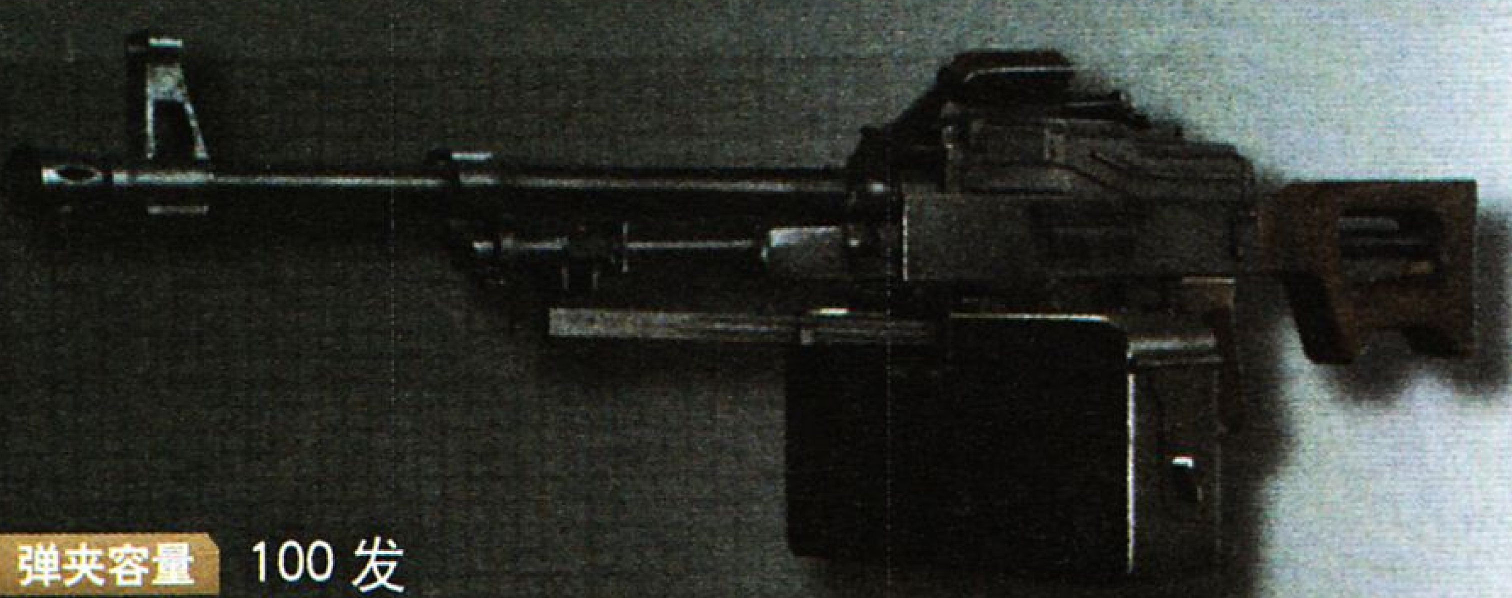
ACCURACY

RANGE

DAMAGE

RATE OF FIRE

PKM



弹夹容量 100 发

对应配件 Red Dot Sight, Open–Tip Ammo, Combat Scope, Muzzle Brake

ACCURACY

RANGE

DAMAGE

RATE OF FIRE

M60



弹夹容量 100 发

对应配件 Red Dot Sight，Open–Tip Ammo，Combat Scope，Muzzle Brake

ACCURACY

RANGE

DAMAGE

RATE OF FIRE

F2000



弹夹容量 30 发

对应配件 Red Dot Sight，Suppressor，Open–Tip Ammo，Combat Scope

ACCURACY

RANGE

DAMAGE

RATE OF FIRE

M240



弹夹容量 100 发

对应配件 Red Dot Sight，Open–Tip Ammo，Combat Scope，Muzzle Brake

ACCURACY

RANGE

DAMAGE

RATE OF FIRE

Smoke Grenade



Grenade Launcher



RPK



弹夹容量 100 发

对应配件 Red Dot Sight，Open–Tip Ammo，Combat Scope，Muzzle Brake

ACCURACY

RANGE

DAMAGE

RATE OF FIRE

Special Ops武器

M4A1



弹夹容量 30 发

对应配件 Red Dot Sight，Suppressor，Combat Scope，Open–Tip Ammo，Laser Sight

ACCURACY

RANGE

DAMAGE

RATE OF FIRE

卷首特集 特别策划 劲作前瞻 成就集中营 典藏攻略 实用技术 软组织

AKS-74U



弹夹容量 30 发
对应配件 Red Dot Sight, Suppressor, Combat Scope, Open-Tip Ammo, Laser Sight

ACCURACY
RANGE
DAMAGE
RATE OF FIRE

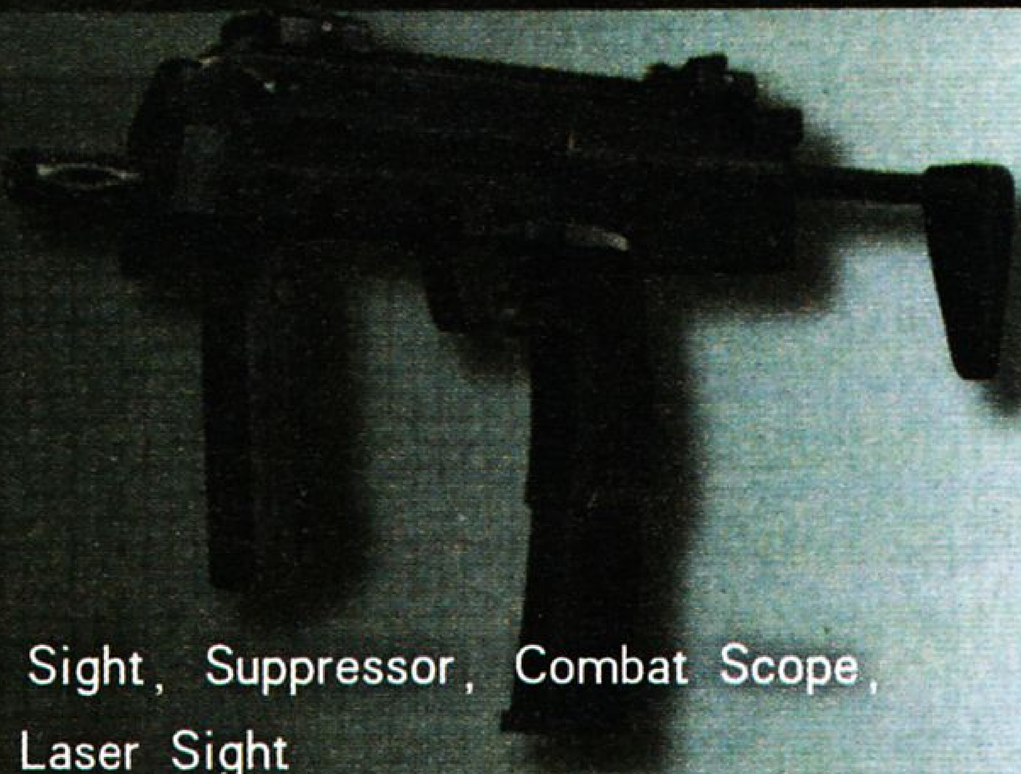
TOZ-194



弹夹容量 8 发
对应配件 Red Dot Sight, Shotgun Slugs, Laser Sight

ACCURACY
RANGE
DAMAGE
RATE OF FIRE

MP7A1 PDW（限定版武器）



弹夹容量 30 发
对应配件 Red Dot Sight, Suppressor, Combat Scope, Open-Tip Ammo, Laser Sight

ACCURACY
RANGE
DAMAGE
RATE OF FIRE

P90 PDW



弹夹容量 50 发
对应配件 Red Dot Sight, Suppressor, Combat Scope, Open-Tip Ammo, Laser Sight

ACCURACY
RANGE
DAMAGE
RATE OF FIRE

870MCS



弹夹容量 8 发
对应配件 Red Dot Sight, Shotgun Slugs, Laser Sight

ACCURACY
RANGE
DAMAGE
RATE OF FIRE

Rocket Launcher



Rocket Launcher 的攻击效果是凭借其大范围的爆炸效果体现出来的，而不是命中敌人时的攻击力，除非玩家刻意追求直接命中，否则还是建议将瞄准的目标定在敌人脚下或附近的地面与墙壁会比较有效。

Sniper武器

M21



弹夹容量 10发

对应配件 Combat Scope，Open-Tip Ammo，Suppressor

ACCURACY

RANGE

DAMAGE

RATE OF FIRE

SVD



弹夹容量 10发

对应配件 Combat Scope，Open-Tip Ammo，Suppressor

ACCURACY

RANGE

DAMAGE

RATE OF FIRE

M24



弹夹容量 5发

对应配件 Rangefinder，Open-Tip Ammo，High Power Scope

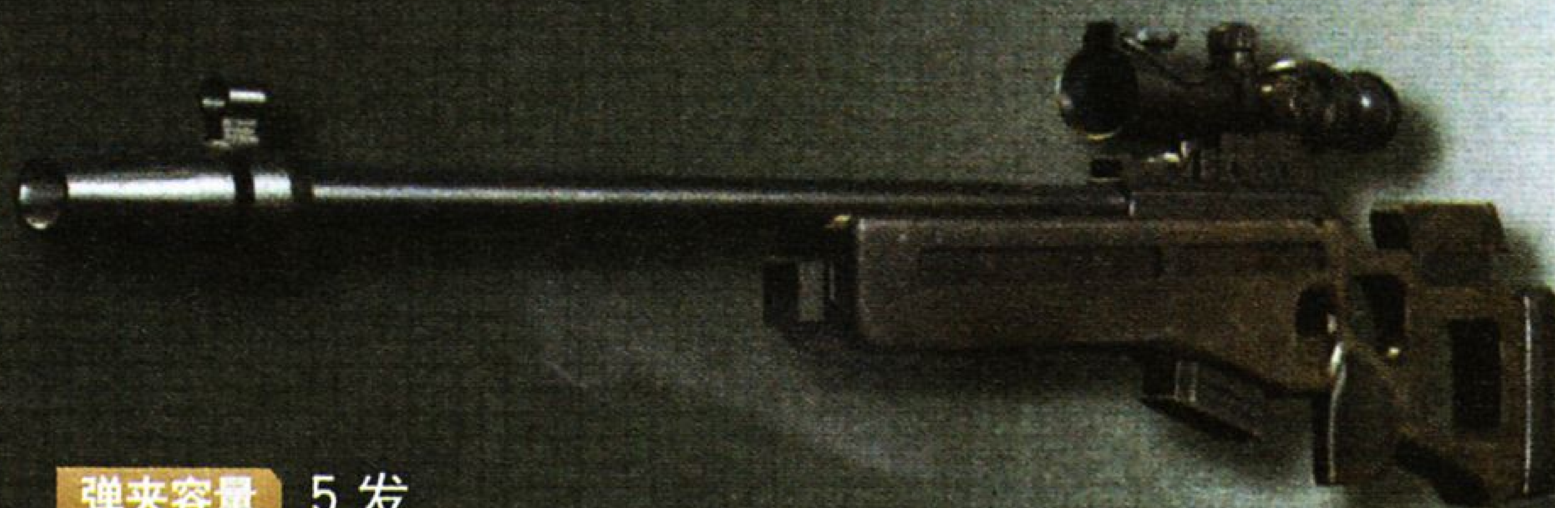
ACCURACY

RANGE

DAMAGE

RATE OF FIRE

SV-98



弹夹容量 5发

对应配件 Rangefinder，Open-Tip Ammo，High Power Scope

ACCURACY

RANGE

DAMAGE

RATE OF FIRE

G3 Battle Rifle



弹夹容量 20发

对应配件 Combat Scope，Open-Tip Ammo，Suppressor

ACCURACY

RANGE

DAMAGE

RATE OF FIRE

Explosives



Sniper不仅能够使用狙击枪，还拥有高威力的爆炸物，战斗中合理利用一定能给敌人重创，具体方法也是多种多样。例如可以在一些狭窄的必经之路旁将炸药埋好，等待目标走进陷阱就直接引爆。当然，你采取趁坦克驾驶员没注意到时快速冲过去将炸药安置在坦克上，然后再跑到远处引爆的方法也是可行的。

全勋章 & 全绶带获得要求一览

图标	勋章名	获得要求
	Service Commendation	攻击一处目标。
	Defense Commendation	防御一处目标。
	Objective Commendation	达成十个目标。
	Action Commendation	杀死一名敌人。
	Good Conduct Commendation	完成一次拯救击杀。
	Defense Commendation	完成十次防御击杀。
	Effectiveness Commendation	用主武器杀死五个敌人。
	Versatility Commendation	用手枪杀死五个敌人。
	Support Commendation	得分达到第三位。(结束时结算)
	Vehichle Commendation	用 M3 装甲车杀死三个敌人。
	Campaign Commendation	取得一次团队胜利。
	Rifleman's Medal	以 Rifleman 的身分杀死一百人。
	Sniper Medal	以 Sniper 的身分杀死一百人。
	Special Ops Medal	以 Special Ops 的身分杀死一百人。
	Tier 1 Operation Medal	等级达到 Tier 1 后杀死十个敌人。
	Combat Medal	用主武器杀死两百人。
	Combat Versatility Medal	用手枪杀死一百人。
	Demolition Medal	用 C4, Grenades, 40mm 或 AT 累计杀死一百人。
	Stealth Medal	用刀杀死十五人。
	Marksman Medal	成功爆头五十次。
	Medal of Valor	累计杀死五千人。
	Support Combat Medal	用 M3 装甲车杀死一百人。
	Heavy Ordnance Medal	用 Support Actions 杀死一百人。
	Recon Medal	使用 UAV 或 Humint 累计五十次。
	Anti Vehicle Medal	摧毁十辆 M3 装甲车。
	Lead Defense Medal	解除一百个目标的武装。
	Lead Force Medal	武装一百个目标。
	Superior Service Duty Medal	累计游玩多人模式二十四小时。
	Distinguished Service Medal	取得三十场胜利。
	Top Performance Medal	成绩结算时进入前三名十五次。

图标	缎带名称	获得要求	经验值奖励
	Distinguished Assault Ribbon	以 Rifleman 的身分在一局内杀死十人。	15
	Distinguished Recon Ribbon	以 Sniper 的身分在一局内杀死十人。	15
	Distinguished Specialist Robbon	以 Special Ops 的身分在一局内杀死十人。	15
	Srategic Warfare Ribbon	用配备的武器在一局内杀死六人。	15
	Demolition Specialist Ribbon	用 Grenade Launcher, AT 或 C4 在一局内杀死八人。	10
	Commendable Combat Ribbon	一局内,分数达到第五名。	15
	Distinguished Combat Ribbon	一局内,分数达到第六名。	15
	Superior Combat Ribbon	一局内,分数达到第七名。	15
	Fire Assistance Ribbon	一局内,完成六次协助。	10
	Defense Ribbon	一局内,完成五次防御击杀。	10
	Support Ribbon	一局内,完成五次拯救击杀。	10
	Retaliation Ribbon	一局内,完成五次复仇击杀。	10
	Marksman Ribbon	一局内,成功爆头八次。	10
	Sidearm Ribbon	一局内,用手枪杀死六人。	10
	Martial Arts Ribbon	一局内,用刀杀死五人。	10
	Grenade Ribbon	一局内用 Grenades 杀死八人。	10
	Performance Ribbon	一局内,在己方的分数排行榜上获得第三、第四或第五。	20
	High Echelon Ribbon	一局内,在己方的分数排行榜上获得第二。	30
	Valued Asset Ribbon	一局内,在己方的分数排行榜上获得第一。	30
	Tier 1 Warfighter Ribbon	一局内,成为表现最杰出的人。	50
	Most Wanted Ribbon	一局内,累计杀死同一名敌人四次。	15
	Objective Compliance Ribbon Ⅰ	一局内,武装三处目标。	10
	Objective Compliance Ribbon Ⅱ	一局内,解除三处目标的武装。	10
	Objective Compliance Ribbon Ⅲ	一局内,攻陷三处目标。	10
	Objective Compliance Ribbon Ⅳ	一局内,守住三处目标。	10
	Support Action 1 Ribbon	一局内,用 Offensive Support four 杀死七人。	15
	Support Action 2 Ribbon	一局内,用 Offensive Support five 杀死七人。	15
	Support Action 3 Ribbon	一局内,用 Offensive Support six 杀死七人。	15
	Support Action 4 Ribbon	一局内,用 Offensive Support seven 杀死七人。	15
	Support Action 5 Ribbon	一局内,发动四次 Denfensive Support Actions。	30

游戏全成就列表

ACHIEVEMENTS

单人模式成就

成就名称	取得方法	点数
首次突入	完成任务首次突入。	15
欢迎来到战术指挥部	完成任务前进贝格朗。	15
发展局势	完成任务与狼共驰。	15
意外访客	完成任务婊子桃乐西。	15
大打出手	完成任务野兽之腹。	15
敌人大会串	完成任务攻击者。	15
有朋自远方来	完成任务有朋自远方来。	15
高潮迭起	完成任务危险境地。	15
野外求生	完成任务海神之网。	15
八条好汉在一班	完成任务救援营救者。	15
沉着干员	在任务首次突入中爆头挟持人质者。	10
猛烈重击	在任务前进贝格朗中以 2000 磅炸弹摧毁 2 架载具。	10
空降杜斯	在任务与狼共驰中驾驶 ATV 从 7.5 英尺高落下	10
骇人收割者	在任务婊子桃乐西中用 AC-130 摧毁盖达营地。	10
疯狂压制	在任务野兽之腹中 2 分钟内战胜 DShK 重机枪。	20
村庄全毁	在任务攻击者中摧毁 30 座建筑物。	10
手术般精准	在任务有朋自远方来中命中敌人每个身体部位。	10
喂猪	在任务危险境地中用 M60 达成 15 次击杀。	15
无声专家	在任务海神之网中消灭 13 名敌人而不惊动任何人。	15
树倒啦	在任务救援营救者中用火神炮击倒 5 颗树。	10
群众控制	用一个手雷杀死 5 名敌人。	15
爆浆葡萄	用远程狙击枪之外的武器连续爆头 7 人。	15
手枪决胜	用手枪累计杀死 30 人。	15
解剖刀	用刀累计杀死 20 人。	15
珍重再见	完成所有杜斯的任务。	15
游骑兵领路	完成所有但丁的任务。	15
永不退缩	完成所有野兔的任务。	15
战斗虽然获胜	任意难度完成游戏。	50
战火仍旧蔓延	以困难难度完成游戏。	75

多人模式成就

成就名称	取得方法	点数
勇气卓著	在一级战士模式下低于标准时间完成所有关卡。	100
首次轮替	进行线上游戏达 15 分钟。	15
勤务轮值	进行线上游戏达 2 小时。	15
重火力支援	发射 1000 发子弹（回合结束时结算）。	15
新训营	各个兵种都玩过一次（最少 2 分钟）。	15
任务训练	进行战斗任务模式。	15
突击训练	进行队伍突击模式。	15
攻占训练	进行区域控制模式。	15
袭击训练	进行目标袭击模式。	15
新兵	任何兵种达到等级 2。	15
老兵	任何兵种达到等级 4。	15
三篷佣兵	任何兵种达到等级 8。	15
任务专家	累计游玩战斗任务模式达 2 小时。	20
突击专家	累计游玩队伍突击模式达 2 小时。	20
攻占专家	累计游玩区域控制模式达 2 小时。	20
袭击专家	累计游玩目标袭击模式达 2 小时。	20
侦查前锋	采取一次飞弹攻击支援行动（回合结束时结算）。	20
火控员	使用每种攻击支援行动各一次（回合结束时结算）。	30
军需官	取得 1000 点支援经验值。	30
一级战士	任一兵种达到最高等级。	35
功勋标兵	进入排行榜前三名十次。	40








文 九兵卫 美编 CC

N3 II

NINETY-NINE NIGHTS

X360平台独占的“无双割草”游戏《九十九夜》以精美的人设、宏伟的战斗场面曾经赢得很多玩家的好评。系列续作《九十九夜 II》于今年夏天发售，同样延续前作的优点与特色，并大幅改善了游戏系统。下面就让我们以地图攻略的形式，将本作的所有要素一网打尽吧！

九十九夜II	Konami	动作
X360 Ninety-Nine Nights II		日版
2010年7月22日发售	1～2人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

全角色地图攻略

地图说明

【①】主线任务　【①】支线任务　【①】宝箱　【①】攻关对象
【①】魔装兵　【①】亡灵兵:ブロンズ　【★】与任务有关的对象　【小】体力回复
【小】Orb 回复　【小】力量提升　【★】体力 &Orb 回复

Galen 篇 1 Orphea Castle Gates

オルフェア城门前

胜利条件	进入オルフェア城
败北条件	玩家角色死亡

MAP

INFORMATION

主线任务

1. 消灭周围的敌人,向オルフェア城进发
2. 破坏小地图中标识的 3 座召唤塔,将敌人一扫而光
3. 击败增援的敌方骑兵部队后入城

支线任务

1. 全灭伏兵部队,前往精灵兵死亡的位置发生
2. 全灭伏兵部队,前往精灵兵死亡的位置发生
3. 消灭召唤塔前的所有的护卫队长
4. 摧毁全部召唤塔,从陷阱中逃脱

MAP DATA

宝箱

1. SP (100)
2. SP (100)
3. SP (100)
4. SP (500)
5. SP (500)
6. SP (100)
7. SP (100)
8. SP (500)
9. 技能:ヴァーチャー

攻关对象

1. 高台,对 Maggni 篇关卡"オルフェア城门前"有影响
2. 高台,对 Maggni 篇关卡"オルフェア城门前"有影响
3. 高台,对 Maggni 篇关卡"オルフェア城门前"有影响
4. 高台,对 Maggni 篇关卡"オルフェア城门前"有影响
5. 高台,对 Maggni 篇关卡"オルフェア城门前"有影响
6. 高台,对 Maggni 篇关卡"オルフェア城门前"有影响
7. 高台,对 Maggni 篇关卡"オルフェア城门前"有影响

从魔装兵获得的技能

1. チャージ

Galen 篇 2 Verdei Keep

ベルデ砦

胜利条件	将 4 座守护祭坛解放
败北条件	玩家角色死亡

MAP

INFORMATION

主线任务

1. 解开 4 座祭坛的封印,将据点解放
2. 启动小地图中标识的 2 处开门装置,攻略据点
3. 破坏小地图中标识的 2 座召唤塔,解除对据点的封印

支线任务

1. 将据点门前的敌人全灭,救出城门防御部队。未将据点门前敌人全灭就进入据点内,或者敌人全灭之前精灵兵被全灭则算失败
2. 启动开关开门,确保我方部队进攻路线,没有开门继续前进则算失败。(★对应支线任务②)

MAP DATA

宝箱

1. SP (500)
2. SP (100)
3. SP (100)
4. SP (500)
5. SP (100)
6. 技能:ブル・ラッシュ
7. 技能:エンデュ・アインパクト
8. SP (500)
9. SP (1)
10. SP (100)
11. SP (100)
12. 技能:シエア・ストライキング

攻关对象

1. 投石器,对 Zazi 篇关卡"ベルデ砦"有影响
2. 投石器,对 Zazi 篇关卡"ベルデ砦"有影响
3. 投石器,对 Zazi 篇关卡"ベルデ砦"有影响
4. 投石器,对 Zazi 篇关卡"ベルデ砦"有影响
5. 投石器,对 Zazi 篇关卡"ベルデ砦"有影响
6. 投石器,对 Zazi 篇关卡"ベルデ砦"有影响
7. 投石器,对 Zazi 篇关卡"ベルデ砦"有影响
8. 投石器,对 Zazi 篇关卡"ベルデ砦"有影响
9. 可破坏的墙壁,对 Zazi 篇关卡"ベルデ砦"有影响

从魔装兵获得的技能

1. イーグルスラッシュ

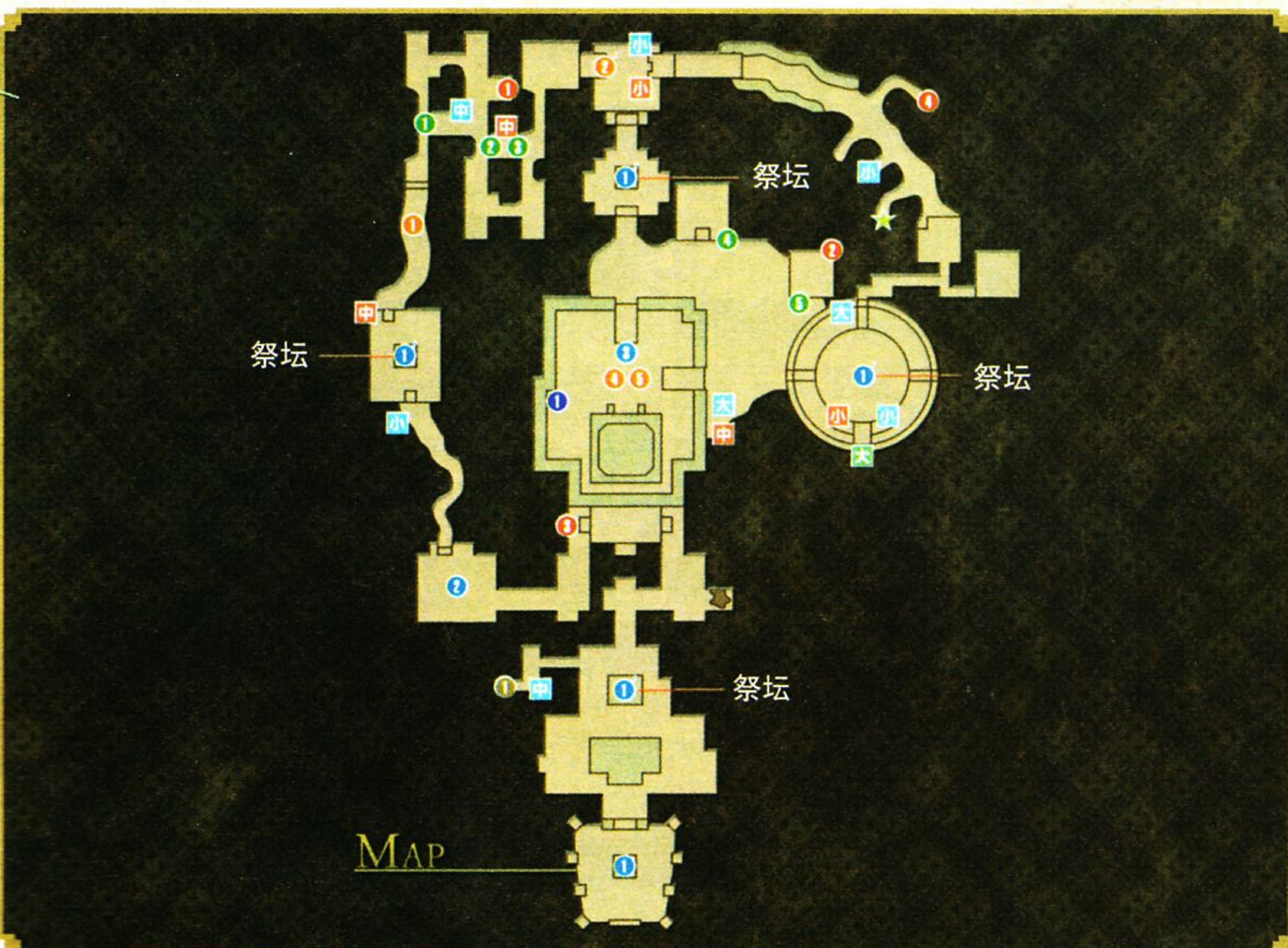
过关奖励

技能:ブレイズ

Galen 篇 3 Tramont

ドラモント

胜利条件	到达时计塔
败北条件	玩家角色死亡



INFORMATION

主线任务

1. 解开 4 座祭坛的封印，前往时计塔
2. 击破魔法兵
3. 前往时计塔

支线任务

1. 全灭周围的敌人，救出村民。村民被全灭则算失败
2. 护送村民到达避难所 2 。村民全灭，或者村民没能到达 2 则算失败
3. 救出全部村民，并完成支线任务 2
4. 15 分钟以内到达时计塔
5. 我方精灵兵全部幸存，同时敌人被全部消灭。任一精灵兵死亡则算失败

MAP DATA

宝箱

1. 技能：チャント・オブ・バースト
2. 技能：エンデュア・コールド
3. SP（1000）
4. SP（100）

攻关对象

1. 可破坏的墙壁，对 Maggni 篇关卡“ドラモント”有影响
2. 可破坏的墙壁，对 Maggni 篇关卡“ドラモント”有影响
3. 可破坏的墙壁，对 Maggni 篇关卡“ドラモント”有影响
4. 可破坏的墙壁，对 Maggni 篇关卡“ドラモント”有影响
5. 可破坏的墙壁，对 Maggni 篇关卡“ドラモント”有影响

从魔装兵获得的技能

1. ウエーブスラッシュ

过关奖励

ストームブレイド

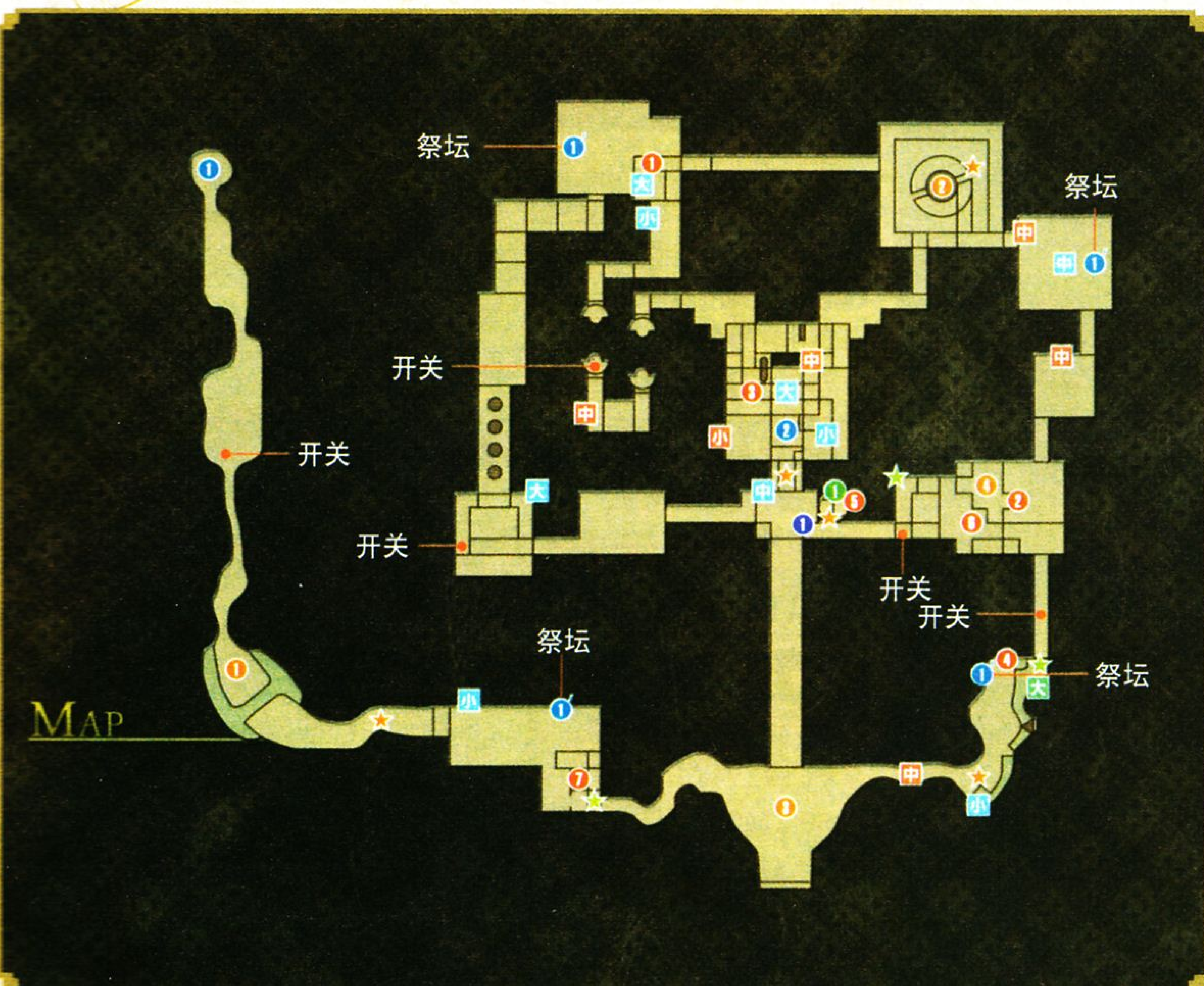
从亡灵兵：ブロンズ获得的服装颜色

1. コスチュームカラー1

Galen 篇 4 Fort Seratem

セラテム砦

胜利条件	解放 4 座祭坛，到达最上层
败北条件	玩家角色死亡



INFORMATION

主线任务

1. 解除 4 座祭坛的封印，解放据点
2. 破坏小地图中标识的 3 座召唤塔，将敌人一扫而光
3. 歼灭敌人的增援部队

支线任务

1. 击倒周围魔法兵，救出我方部队。精灵兵全灭则算失败
2. 消灭周围敌人，救出我方部队。精灵兵全灭则算失败
3. 消灭周围敌人，同时护卫精灵兵到达祭坛。精灵兵全灭，或者无视直接向桥进发则算失败
4. 击破召唤塔与敌人，从陷阱逃脱
5. 击退全部 5 名重巨兵（★为支线任务 5 对应的重巨兵）
6. 在毒雾中未受伤害
7. 完成所有我方部队的救出任务，即支线任务 1 、2 、3

MAP DATA

宝箱

1. 技能：チャント・オブ・ファイア
2. 技能：エンデュア・カース
3. SP（1000）
4. SP（1000）
5. SP（500）
6. SP（500）
7. SP（1000）

攻关对象

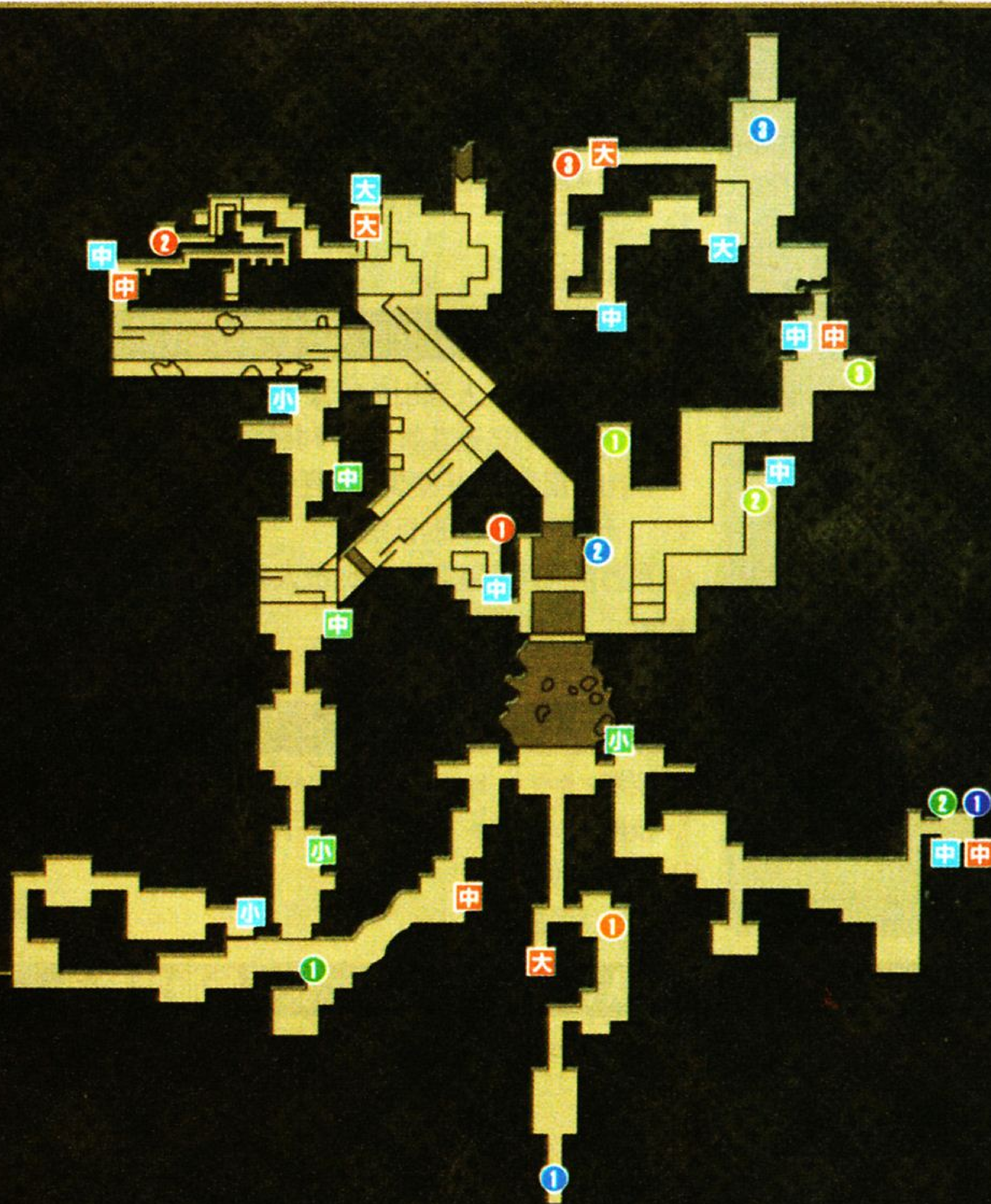
1. 可破坏的墙壁（2 层），对 Levv 篇关卡“セラテム砦”有影响

从魔装兵获得的技能

1. ファイアーボール

Galen 篇 5 Crystal Cave 水晶洞窟

胜利条件	阻止毒混入大水闸
败北条件	玩家角色死亡，或者毒混入大水闸



INFORMATION

主线任务

1. 歼灭侵入水晶窟的敌人
2. 在开闸装置的耐久值变为 0 之前破坏 3 座召唤门，消灭敌人守护开闸装置（1 ～ 3 为主线任务 2 中对应的召唤门）
3. 消灭侵入的全部残余敌兵

支线任务

1. 全灭敌人，护卫我方部队。精灵兵全灭则算失败
2. 破坏全部魔法炮台
3. 消灭 1000 名敌人

MAP DATA

宝箱

1. SP（3000）
2. 技能：ダンシング · ファイア
3. 技能：エンデュア · ファイア

攻关对象

1. 可破坏的墙壁，对 Maggni 篇关卡“水晶洞窟”有影响
2. 可破坏的墙壁，对 Maggni 篇关卡“水晶洞窟”有影响

从魔装兵获得的技能

1. スピニング · ブレード

过关奖励

技能：ディメンジョナル · スタッフ
技能：フォース

Galen 篇 6 Colunei Canyon コルヌ溪谷

胜利条件	破坏所有的龙卷
败北条件	玩家角色死亡



INFORMATION

主线任务

1. 阻止夜王军的阴谋
2. 破坏小地图中标识的全部沙暴发生装置
3. 限制时间内返回オルフェア城，到达 3 的位置
4. 击破出现的魔法兵
5. 击破出现的魔法兵
6. 击破出现的魔法兵

支线任务

1. 沙暴中未受到伤害
2. 击破全部 5 名重巨兵
3. 9 分钟以内返回オルフェア城

MAP DATA

宝箱

1. 技能：ヴァンピリック · ライフ
2. 技能：マキシマイズ · ブレイズ
3. SP（500）
4. SP（1000）
5. SP（1000）
6. SP（1000）
7. SP（3000）
8. SP（1000）

攻关对象

1. 可破坏的墙壁，对 Levv 篇关卡“コルヌ溪”有影响
2. 门，对 Levv 篇关卡“コルヌ溪”有影响
3. 桥，对 Zazi 篇关卡“コルヌ溪”有影响

从魔装兵获得的技能

1. レディアント · スフィア

从亡灵兵：ブロンズ获得的服装颜色

1. コスチューム カラー-2

过关奖励

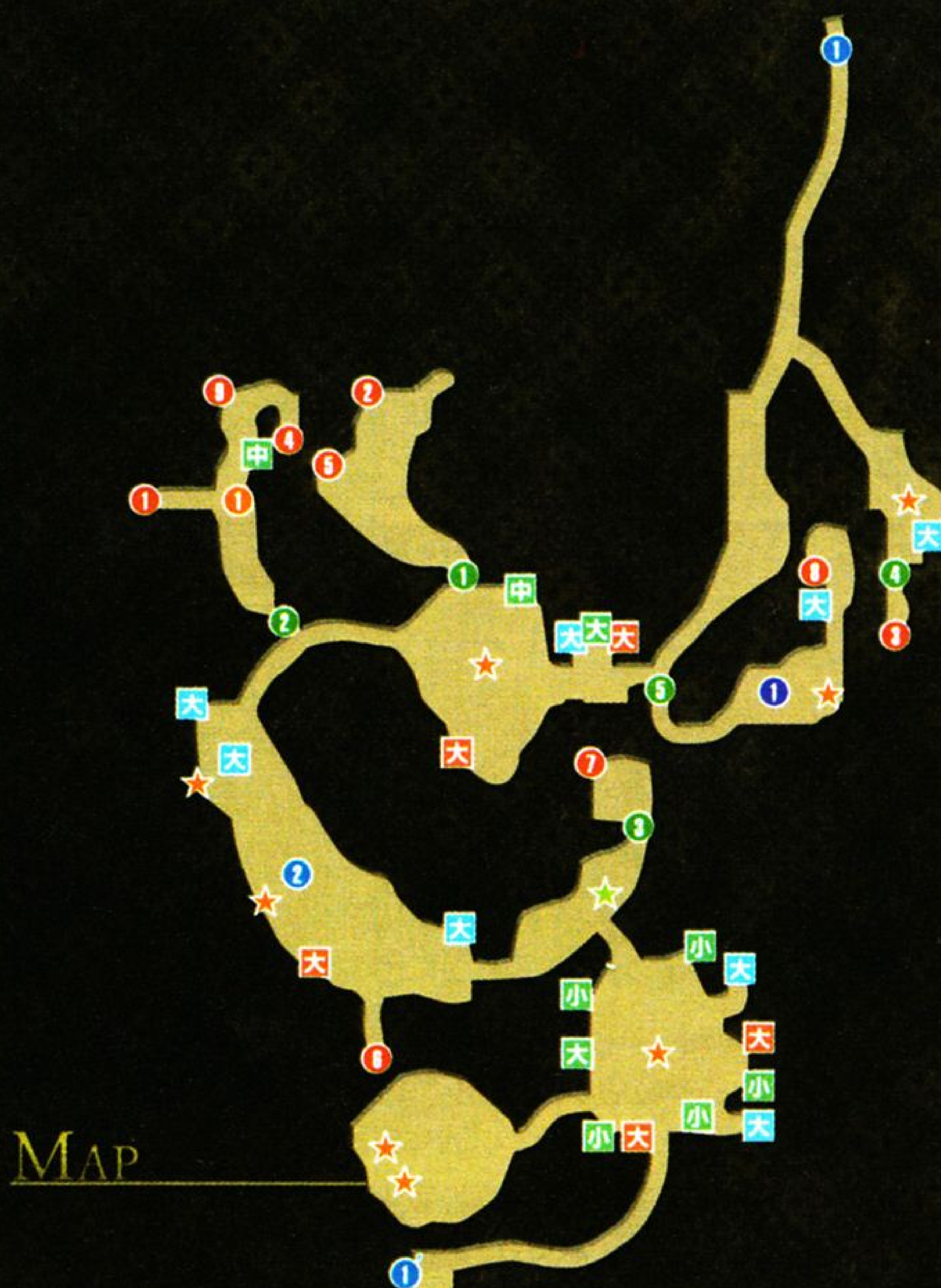
武器：ブレードオブトーメント

Galen 篇 7 The Behemoth
ベヒモス

胜利条件	击败 BOSS
败北条件	玩家角色死亡

Galen 篇 8 Twilight Wastelands
幽明の荒野

胜利条件	从幽明界逃出
败北条件	玩家角色死亡



INFORMATION

主线任务
1. 寻找幽明界通往现世的道路，到达 1
2. 突破被幻影封锁的道路，破坏朝着天空放光的塔

支线任务
1. 击破区域内的所有黑巨兵部队
2. 消灭 2000 名敌人
3. 歼灭全部 8 个亡灵兵

MAP DATA

宝箱
1. 技能：ラッシュ
2. 技能：クイックメレー
3. 武器：エヴァーラスティングフレイム
4. SP（100）
5. SP（100）
6. SP（1000）
7. SP（1000）
8. SP（3000）
9. SP（3000）

攻关对象
1. 蓝色火焰，对 Sephia 篇关卡"幽明の荒野"有影响
2. 可破坏的墙壁，对 Sephia 篇关卡"幽明の荒野"有影响
3. 可破坏的墙壁，对 Sephia 篇关卡"幽明の荒野"有影响
4. 蓝色火焰，对 Sephia 篇关卡"幽明の荒野"有影响
5. 可破坏的墙壁，对 Sephia 篇关卡"幽明の荒野"有影响

从魔装兵获得的技能
1. ブレードラッシュ

过关奖励
技能：ヒール

Galen 篇 9 Orphea Castle Interior
オルフェア城内

胜利条件	在限制时间内到达国王面前
败北条件	玩家角色死亡



INFORMATION

主线任务
1. 击倒夜王救出公主
2. 比虚无的黑暗更早到达王间
3. 击倒上层的 2 名魔法兵，解除门扉的封印 1
4. 坚守阵地直至我方兵门扉被冲破，生存 3 分钟
5. 击倒魔法师，向王间 1 进发

支线任务
1. 击破全部魔法兵
2. 击破全部魔法兵
3. 击破全部重巨兵

MAP DATA

宝箱
1. 技能：ギフト・オブ・マナ
2. SP（500）
3. SP（500）
4. SP（500）
5. SP（500）
6. SP（500）
7. SP（500）
8. SP（1000）
9. SP（100）
10. SP（500）
11. SP（500）
12. 技能：ミラー・イメージ
13. SP（500）
14. SP（500）
15. SP（1）

从魔装兵获得的技能
1. ブリンジード・パワー

从亡灵兵：ブロンズ获得的服装颜色
1. コスチュームカラー3

过关奖励
技能：アライメント・コマンド

Galen 篇 10 Dark Judgement
夜の王

胜利条件	击败 BOSS
败北条件	玩家角色死亡

Sephia篇 1
Orphea Castle Dungeon
オルフェア城地下

胜利条件	抵达关卡最深处的牢狱
败北条件	玩家角色死亡

MAP

INFORMATION

主线任务

1 向地牢前进获得援军,将光线引向门扉
2 以固定动作解除光的封印,转动旋动台创造道路
3 以固定动作解除光的封印,转动旋动台创造道路

支线任务

1 消灭全部守卫兵。在消灭所有敌人之前完成主线任务 1 则算失败
2 开放所有被封印的门扉。在消灭所有敌人之前完成主线任务 1 则算失败
3 以最简方式解放封印的门扉。旋转台的转动次数超过规定次数则算失败

MAP DATA

宝箱

1 SP (25)
2 SP (500)
3 SP (500)
4 SP (500)
5 技能:エンパワー・マジック
6 SP (500)
7 SP (500)
8 SP (500)
9 SP (500)
10 SP (25)
11 SP (25)
12 SP (25)

从魔装兵获得的技能

1 ストライキング

从亡灵兵:ブロンズ获得的服装颜色

1 コスチュームカラー1

过关奖励

武器:グレイスフル・フェザー

Sephia篇 2
Holy Mountain
圣なる山

胜利条件	到达女王的石窟
败北条件	玩家角色死亡

MAP

INFORMATION

主线任务

1 向山顶的女王石窟前进,到达 1
2 消灭召唤魔法兵
3 和 Zazi 会合
4 突破ガルド陷阱,歼灭周围的敌人
5 与 Zazi 共同将敌人消灭,歼灭周围的敌人

支线任务

1 击破重巨兵部队
2 消灭逃跑的魔法兵。魔法兵到达祭坛则算失败
3 击破魔法召唤兵
4 消灭废墟内的骑兵队长

MAP DATA

宝箱

1 技能:パラダイムシフト
2 技能:ブレス
3 SP (25)
4 SP (1075)
5 SP (1000)
6 SP (1000)
7 SP (25)
8 SP (1000)
9 SP (100)
10 SP (100)

攻关对象

1 桥,对 Zazi 篇关卡"圣なる山"有影响

从魔装兵获得的技能

1 ウインドウスラッシュ

从亡灵兵:ブロンズ获得的服装颜色

1 コスチュームカラー2

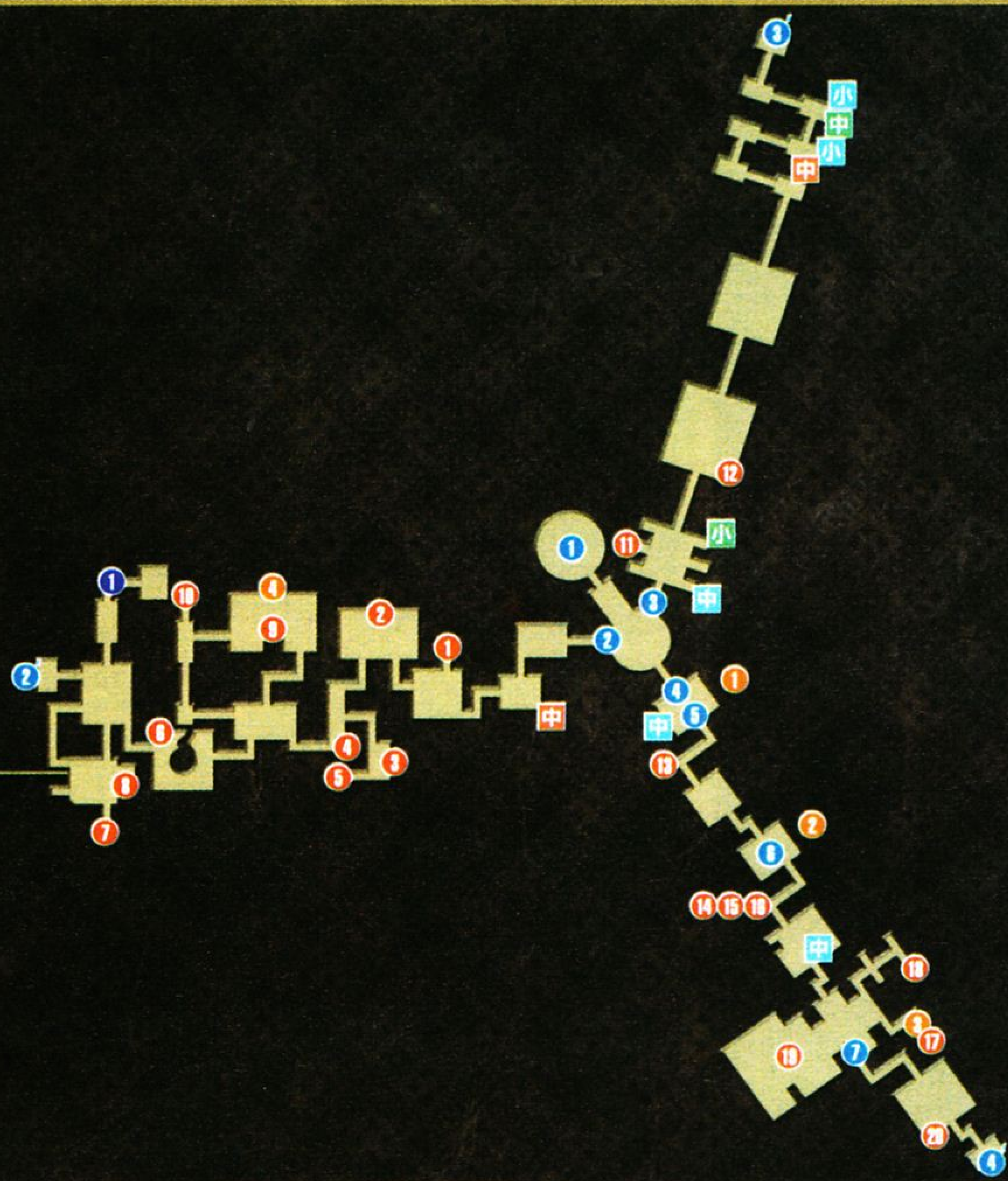
Sephia 篇 3

Cavern of Queens

女王の石窟

胜利条件	完成规定的 3 道试炼
败北条件	玩家角色死亡

MAP



INFORMATION

主线任务

1. 前往试炼之间，到达 BOSS 所在场景即可完成
2. 前往 "智慧" 的最深处，到达 2
3. 前往 "力量" 的最深处，到达 3
4. 前往 "一切力量" 的最深处，到达 4
5. 击败试炼的守护者

支线任务

1. 4 分钟以内击倒试炼的守护者
2. 4 分钟以内打开光之扉
3. 4 分钟消灭所有封印之炎
4. 以最简方式打开封印的门扉

MAP DATA

宝箱

1. SP (500)
2. SP (500)
3. SP (500)
4. SP (25)
5. SP (25)
6. SP (1000)
7. 技能：エンデュア・エレメンタル
8. SP (500)
9. SP (500)
10. 武器：ウィングズ・オブ・ヴァラー
11. SP (25)
12. SP (25)
13. SP (500)
14. SP (500)
15. SP (25)
16. SP (25)
17. SP (25)
18. SP (500)
19. SP (500)
20. 技能：チェンジライフ (只有完成支线任务 3 才能获得)

从魔装兵获得的技能

1. メレー・マスタリー

过关奖励

武器：セイクリッド・レイ　技能：プリズマティック・レイ

Sephia 篇 4

Twilight Wastelands

幽明の荒野

胜利条件	从幽明界逃脱
败北条件	玩家角色死亡

MAP



INFORMATION

主线任务

1. 找到 Galen 并从幽明界逃脱，到达 1
2. 追上リン，到达 1
3. 击破魔法兵
4. 突破幻影中被封锁的道路，破坏朝着天空放光的塔

支线任务

1. 击破区域内所有的重巨兵
2. 消灭 1000 名敌人。消灭 1000 名敌人之前到达 1 则算失败
3. 消灭幽明の荒野所有魔法兵。完成该任务前达到 1 则算失败（★为对应支线任务 3 的魔法兵）
4. 20 分钟以内从幽明の荒野逃脱

MAP DATA

宝箱

1. 技能：マキシマイズ・マジック
2. SP (100)
3. SP (100)
4. SP (3000)
5. SP (5000)
6. SP (100)
7. SP (3000)
8. SP (1000)

攻关对象

1. 蓝色火焰，对 Galen 篇关卡"幽明の荒野" 有影响
2. 可破坏的墙壁，对 Galen 篇关卡"幽明の荒野" 有影响
3. 可破坏的墙壁，对 Galen 篇关卡"幽明の荒野" 有影响
4. 蓝色火焰，对 Galen 篇关卡"幽明の荒野" 有影响
5. 可破坏的墙壁，对 Galen 篇关卡"幽明の荒野" 有影响

从魔装兵获得的技能

1. ダメージ・バリア

过关奖励

技能：シャドウ

从亡灵兵：ブロンズ获得的服装颜色

1. コスチュームカラー3

Sephia 篇 BOSS 战

SIN
阳の王

胜利条件	击败太阳王
败北条件	玩家角色死亡

Zazi 篇 1

Twilight Wastelands
フェーデ街道

胜利条件	到达トラモントの道
败北条件	玩家角色死亡



INFORMATION

主线任务
1. 从フェーデ街道向トラモント前进，到达 1
2. 打破敌人的包围，消灭敌队长
3. 消灭敌方召唤魔法兵

支线任务
1. 与精灵部队共同前往トラモント。精灵兵全灭则算失败
2. 消灭敌方盾兵，在先行部队全灭之前将其救出
3. 10 分钟以内过关
4. 在主线任务 1 完成之前未有精灵兵死亡
5. 在主线任务 1 完成之前消灭所有敌人

MAP DATA

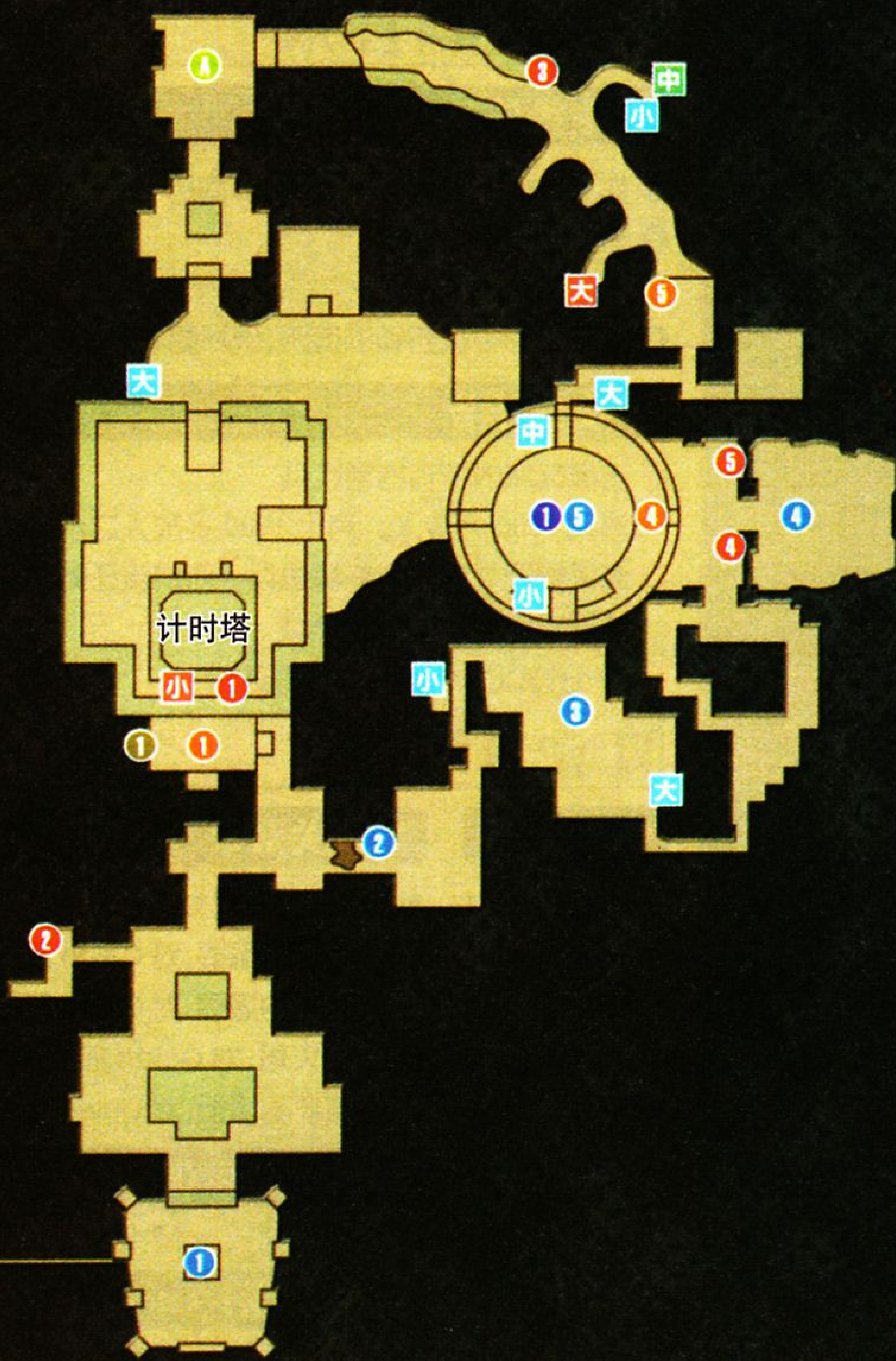
宝箱
1. 技能：レジスタンス
2. SP（500）
3. SP（500）
4. SP（500）
5. SP（500）
6. SP（1000）

从魔装兵获得的技能
1. プロテクション・マジック

Zazi 篇 2

Tramont
トラモント

胜利条件	到达时计塔
败北条件	玩家角色死亡



INFORMATION

主线任务
1. 到达时计塔，救出村民
2. 击破重巨兵与队长兵
3. 破坏 4 座召唤塔
4. 消灭 4 名魔法兵，阻止增援
5. 消灭魔法兵

支线任务
1. 全灭敌方伏兵部队
2. 15 分钟以内到达时计塔
3. 我方精灵兵无一死亡，直至到达时计塔
4. 在精灵兵全灭之前消灭前来侵犯的敌人
5. 在村民全灭之前消灭敌人
6. 村民无一死亡，直至到达 A

MAP DATA

宝箱
1. 技能：エンラージ・フォーチュン
2. SP（1000）
3. SP（500）
4. SP（500）
5. SP（500）

从魔装兵获得的技能
1. ウインド・エッジ

过关奖励
技能：インペイリング・ボルト

从亡灵兵：ブロンズ获得的服装颜色
1. コスチューム カラー 1

Zazi 篇

3 Holy Mountain

圣なる山

胜利条件	到达女王的石窟
败北条件	玩家角色死亡，或者 Sephia 死亡

MAP

石像
石像
石像
石像

INFORMATION

主线任务

1 援护 Sephia 前往山顶，到达 1
2 消灭召唤魔法兵
3 与 Sephia 会合，到达 4
4 援护 Sephia，将敌人全灭

支线任务

1 击破重巨兵部队
2 消灭召唤魔法兵
3 消灭废墟中的骑兵队长
4 以石像消灭 100 名敌人。消灭 100 名敌人之前到达 1 则算失败

MAP DATA

宝箱

1 技能：コールド・オーラ
2 技能：チャント・オブ・コールド
3 SP（100）
4 SP（1075）
5 SP（1000）
6 SP（1000）
7 SP（1000）
8 SP（100）
9 SP（100）
10 SP（100）

攻关对象

1 桥，对 Sephia 篇关卡“圣なる山”有影响

从魔装兵获得的技能

1 アイススラッシュ

Zazi 篇

4 Colunei Canyon

コルヌ溪谷

胜利条件	破坏所有的龙卷
败北条件	玩家角色死亡

MAP

沙暴发生装置
沙暴发生装置
沙暴发生装置
沙暴发生装置
沙暴发生装置

INFORMATION

主线任务

1 阻止夜王军的阴谋
2 破坏小地图中标识的全部沙暴发生装置
3 击破出现的魔法兵

支线任务

1 援护我方增援部队前往遗迹，到达 1
2 击破全部 5 名魔法兵，阻止敌方增援
3 从沙暴中救出我方精灵兵，到达 3
4 精灵兵无一死亡
5 沙暴中未受到伤害
6 破坏沙暴发生装置

MAP DATA

宝箱

1 技能：ヒーローズ・ストレングス
2 SP（3100）
3 SP（1000）
4 SP（200）
5 SP（500）
6 SP（3100）

攻关对象

1 升降桥，对 Galen · Levv · Maggni 篇关卡“コルヌ溪谷”有影响
2 推拉的岩石，对 Maggni 篇关卡“コルヌ溪谷”有影响

从魔装兵获得的技能

1 ライトニングリフレクス

过关奖励

武器：ジャッジメント

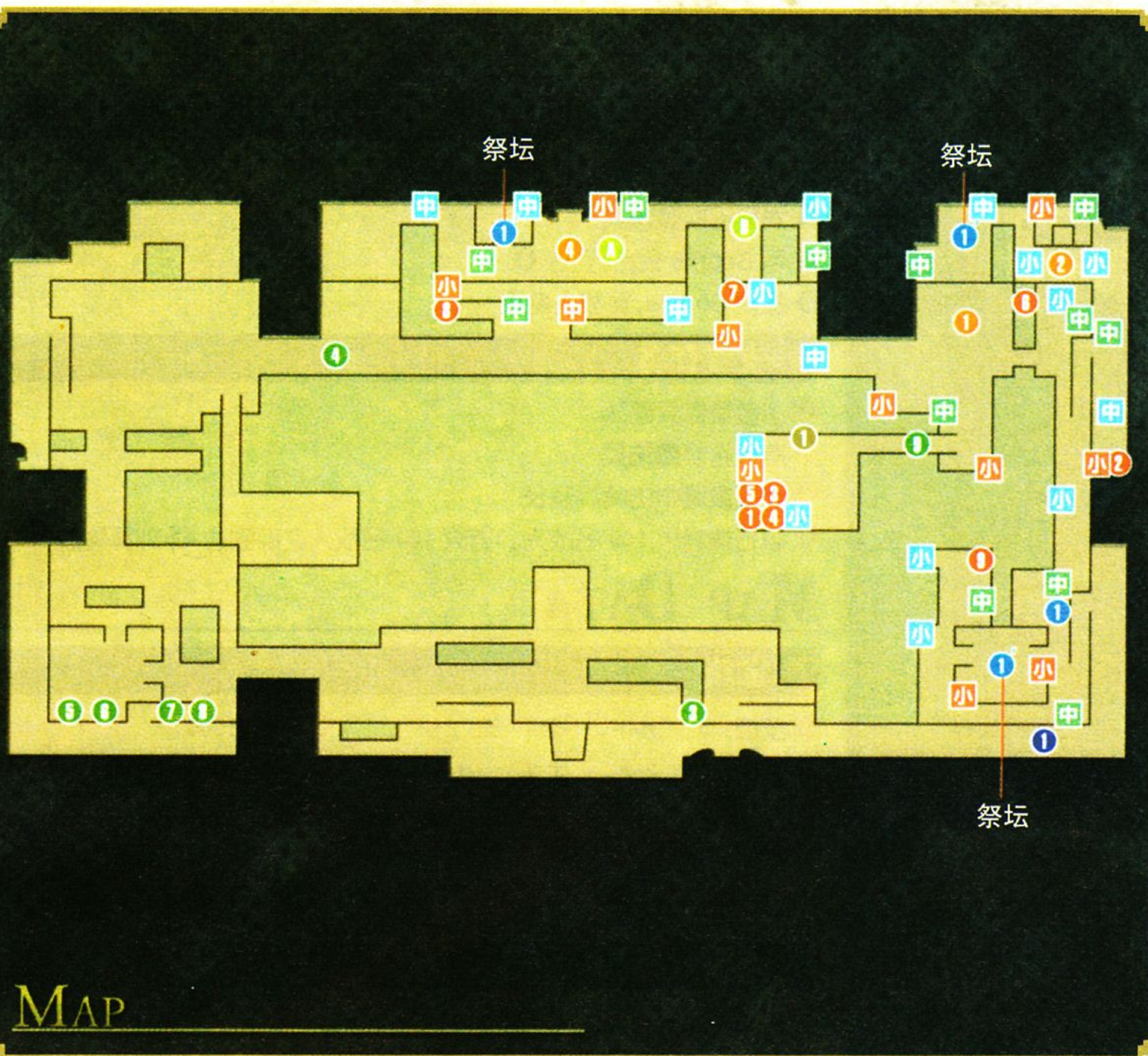
Zazi 篇 5

Verdei Keep Defense

ベルデ砦防御

胜利条件 祭坛防御

败北条件 玩家角色死亡



INFORMATION

主线任务

1 祭坛防御，保护据点

支线任务

1 救出我方精灵部队，全灭周围敌人

2 消灭敌方飞行兵。飞行兵到达 A 则算失败

3 防御全部 3 座祭坛，保证每座祭坛 HP 在 1% 以上

MAP DATA

宝箱

1 武器：ダーク・リーパー

2 技能：クイックマジック

3 SP（1000）

4 SP（1000）

5 SP（1000）

6 SP（500）

7 SP（500）

8 SP（1000）

9 SP（500）

攻关对象

1 投石器（城外），对 Calen 篇关卡“ベルデ砦”有影响

2 投石器（城外），对 Calen 篇关卡“ベルデ砦”有影响

3 投石器，对 Calen 篇关卡“ベルデ砦”有影响

4 投石器，对 Calen 篇关卡“ベルデ砦”有影响

5 投石器，对 Calen 篇关卡“ベルデ砦”有影响

6 投石器，对 Calen 篇关卡“ベルデ砦”有影响

7 投石器，对 Calen 篇关卡“ベルデ砦”有影响

8 投石器，对 Calen 篇关卡“ベルデ砦”有影响

9 可破坏的墙壁，对 Calen 篇关卡“ベルデ砦”有影响

从亡灵兵：ブロンズ获得的服装颜色

1 コスチューム カラー2

过关奖励

技能：ワールウィンド　技能：エンチャントウィンド

从魔装兵获得的技能

1 ラピッド・ショット

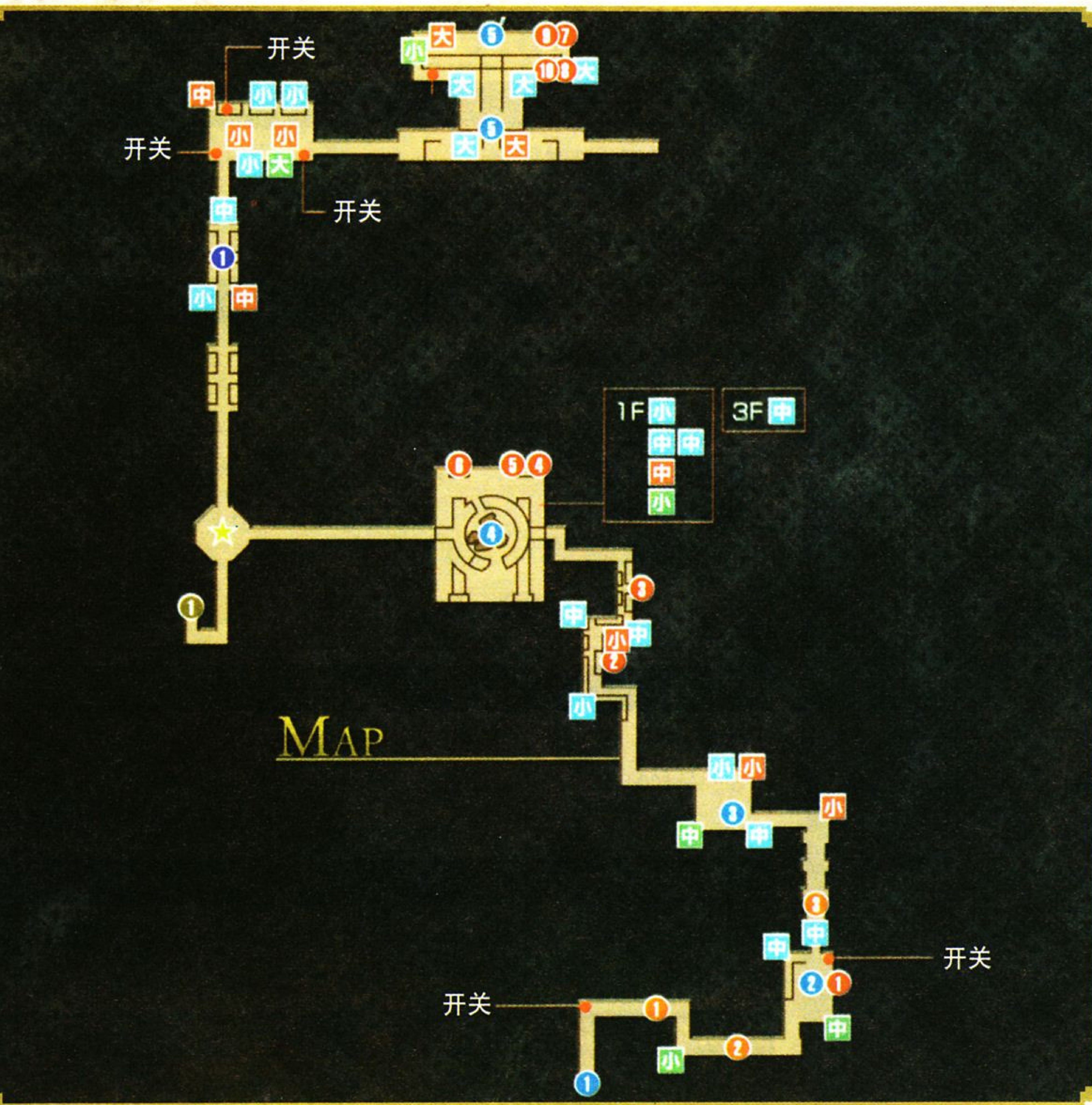
Zazi 篇 6

Orphea Castle Interior

オルフェア城内

胜利条件 在限制时间内到达国王面前

败北条件 玩家角色死亡



INFORMATION

主线任务

1 击倒夜王救出公主

2 消灭周围的魔法兵部队

3 破坏该处的全部召唤塔

4 破坏该处的全部召唤塔

5 前往王间

支线任务

1 救出我方部队。敌人全灭之前触发支线任务 2 则算失败

2 汇总兵力前往王间，到达 5 只要有 10 人以上的精灵兵幸存

3 救出我方部队。敌人全灭之前触发主线任务 3 则算失败

MAP DATA

宝箱

1 SP（500）

2 SP（1000）

3 技能：エクステンド・レンジ

4 SP（500）

5 SP（500）

6 SP（1000）

7 SP（500）

8 SP（1000）

9 SP（500）

10 SP（1000）

从魔装兵获得的技能

1 リアニメイション

过关奖励

技能：オベロン

从亡灵兵：ブロンズ获得的服装颜色

1 コスチューム カラー3

Maggni篇 1

Forest of the Lost

迷いの森

胜利条件	到达トラモントの道
败北条件	玩家角色死亡

MAP

INFORMATION

主线任务

1. 前往トラモント，到达 1
2. 以角色固有动作推动岩石，打开道路
3. 消灭敌队长兵
4. 消灭村民周围的敌人，将村民救出

支线任务

1. 救出全部村民，道路与广场的村民无一死亡
2. 从隐藏道路偷袭敌人(消灭东北道路的队长兵，向 3 发起进攻并完成主线任务 3)。无视隐藏道路继续南下则算失败

MAP DATA

宝箱

1. 技能：バースト・オーラ
2. SP（500）
3. SP（1000）
4. SP（500）

从魔装兵获得的技能

1. アイス・ストーム

从亡灵兵：ブロンズ获得的服装颜色

1. コスチュームカラー1

Maggni篇 2

Tramont

トラモント

胜利条件	到达时计塔
败北条件	玩家角色死亡

MAP

祭坛

INFORMATION

主线任务

1. 前往トラモント，救出村民
2. 与 Galen 一起解放守护祭坛
3. 全灭周围的魔法兵，打破敌人伏击
4. 限制时间内守护时计塔门，直至敌人撤退

支线任务

1. 全灭周围的敌人，救出村民
2. 护卫村民前往避难时，到达 2
3. 救出全部村民
4. 将时计塔的受损度控制在 35% 以下
5. 消灭 2 名重巨兵，逃出敌人的陷阱
6. 防御时计塔门时将所有敌人消灭

MAP DATA

宝箱

1. 技能：ファース・アーマー
2. SP（1000）
3. SP（1000）
4. SP（500）
5. SP（500）
6. SP（500）

攻关对象

1. 可破坏的墙壁，对 Galen 篇关卡“トラモント”有影响
2. 可破坏的墙壁，对 Galen 篇关卡“トラモント”有影响
3. 可破坏的墙壁，对 Galen 篇关卡“トラモント”有影响

从魔装兵获得的技能

1. プロテクション・メレー

过关奖励

武器：ホーン・オブ・ヴァラー

Maggni 篇 3

Crystal Cave
水晶洞窟

胜利条件	死守水晶洞窟
败北条件	玩家角色死亡

MAP

主线任务3开始后出发

INFORMATION

主线任务

1 找出敌人入侵路线并破坏
2 寻找逃脱通道,前往小地图中标识的 3 个地点
3 在第 3 个逃脱通道与我方部队一起全灭增援的敌人
4 破坏所有召唤塔,将敌人全灭(★为主线任务 4 对应的召唤塔)

支线任务

1 全灭敌人,护卫我方部队。精灵兵全灭则算失败
2 我方精灵兵无一死亡,并且完成支线任务 1

MAP DATA

宝箱

1 技能:ファイア・オーラ
2 技能:ファーチュン・ダイス
3 SP (1000)
4 SP (50)
5 SP (1100)
6 SP (1100)
7 SP (1100)

攻关对象

1 可破坏的墙壁,对 Galen 篇关卡"水晶洞窟"有影响
2 可破坏的墙壁,对 Galen 篇关卡"水晶洞窟"有影响

从魔装兵获得的技能

1 ファイアスラッシュ

从亡灵兵:ブロンズ获得的服装颜色

1 コスチュームカラー-2

Maggni 篇 4

Colunei Canyon
コルヌ溪谷

胜利条件	破坏所有的龙卷
败北条件	玩家角色死亡

MAP

沙暴发生装置
沙暴发生装置
沙暴发生装置
沙暴发生装置

INFORMATION

主线任务

1 阻止夜王军的阴谋
2 破坏小地图中标识的全部沙暴发生装置
3 歼灭重巨兵部队
4 快速与 Galen 会合并死守退路
5 消灭出现的魔法兵

支线任务

1 救助受困的我方士兵。无视继续前进则算失败
2 沙暴中未受到伤害
3 主线任务 4 开始后 10 分钟内到达 3,与 Galen 会合
4 我方部队无一死亡

MAP DATA

宝箱

1 技能:ヒロイズム
2 SP (1500)
3 SP (3100)
4 SP (500)
5 SP (3000)
6 SP (1000)

攻关对象

1 升降桥,对 Zazi 篇关卡"コルヌ溪谷"有影响
2 推拉的岩石,对 Zazi 篇关卡"コルヌ溪谷"有影响

从魔装兵获得的技能

1 ライフ・スティーリング

过关奖励

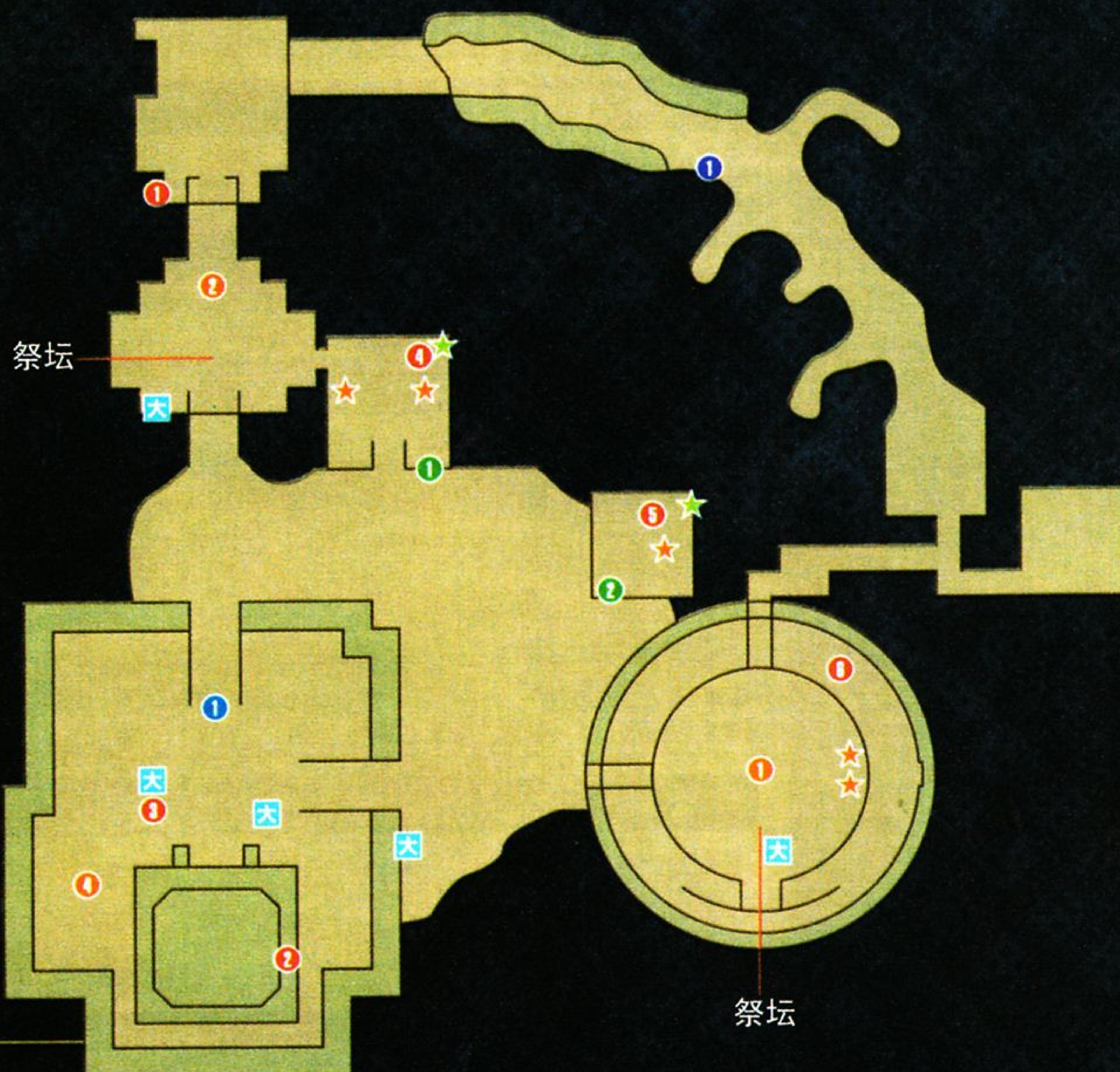
武器:ランペイジング・エッジ

从亡灵兵:ブロンズ获得的服装颜色

1 コスチュームカラー-3

Maggni 篇 5 Tramont Defense トラモント防御

胜利条件	保护“守护祭坛”
败北条件	玩家角色死亡，或者守护祭坛被破坏



INFORMATION

主线任务

1. 保护祭坛，死守据点

支线任务

1. 保护我方精灵兵，直至开门
2. 救出北祭坛的我方部队。精灵兵全灭则算失败
3. 成功守住所有祭坛
4. 消灭时计塔周围的魔法兵，阻止敌方增援
5. 消灭全部魔法兵（★为支线任务 5 对应的魔法兵）

MAP DATA

宝箱

1. 技能：オーバー・アタック
2. 技能：クイック・エンチャント
3. SP（1000）
4. SP（1000）
5. SP（3000）
6. SP（3000）

攻关对象

1. 可破坏的柱子，对 Galen 篇关卡“トラモント”有影响
2. 可破坏的柱子，对 Galen 篇关卡“トラモント”有影响

从魔装兵获得的技能

1. コンバットリフレクス

过关奖励

技能：フリージング・バースト
技能：エンチャントアイス

Maggni 篇 6 Orphea Castle Gates オルフェア城门前

胜利条件	守住城门
败北条件	玩家角色死亡，或者城门被攻破



INFORMATION

主线任务

1. 守住城门
2. 消灭小地图中标识的魔法兵部队
3. 消灭小地图中标识的魔法兵部队
4. 消灭小地图中标识的召唤塔
5. 消灭被封印地区的所有敌方伏兵部队
6. 在天亮前顶住敌人的进攻，生存 5 分钟，并且维持城门的 HP

支线任务

1. 救出 6 个不同地点的我方部队
2. 全灭 7 个不同地点的敌方魔法兵部队

MAP DATA

宝箱

1. SP（1000）
2. SP（1000）
3. SP（1000）
4. 技能：ウィンド・ウォーク
5. SP（1000）
6. SP（1000）
7. SP（1000）

攻关对象

1. 高台，对 Galen 篇关卡“オルフェア城门前”有影响
2. 高台，对 Galen 篇关卡“オルフェア城门前”有影响
3. 高台，对 Galen 篇关卡“オルフェア城门前”有影响
4. 高台，对 Galen 篇关卡“オルフェア城门前”有影响
5. 高台，对 Galen 篇关卡“オルフェア城门前”有影响
6. 高台，对 Galen 篇关卡“オルフェア城门前”有影响
7. 高台，对 Galen 篇关卡“オルフェア城门前”有影响

从魔装兵获得的技能

1. スマッシュ

Levv 篇 1 Fort Seratem
セラテム砦

胜利条件	到达雾之守护者所在地
败北条件	玩家角色死亡



INFORMATION

主线任务

1. 到达据点最上层并击倒ガーディアン
2. 破坏所有肉瘤，阻止毒雾蔓延
3. 破坏 3 座召唤塔，将敌人歼灭
4. 消灭敌人的增援部队

支线任务

1. 击倒周围魔法兵，救出我方部队。未满足条件便到达最上层则算失败
2. 消灭全部敌人，从陷阱逃脱
3. 击破全部 8 名召唤魔法兵。未满足条件便到达最上层则算失败（★为支线任务 3 对应的魔法兵）
4. 在毒雾中未受伤害

MAP DATA

宝箱

1. 技能：ストーム・レイジ
2. 技能：チャント・オブ・インパクト
3. SP（1000）
4. SP（1000）
5. SP（1000）
6. SP（1000）

攻关对象

1. 可破坏的墙壁，对 Levv 篇关卡“セラテム砦”有影响

从魔装兵获得的技能

1. ライトニングスラッシュ

过关奖励

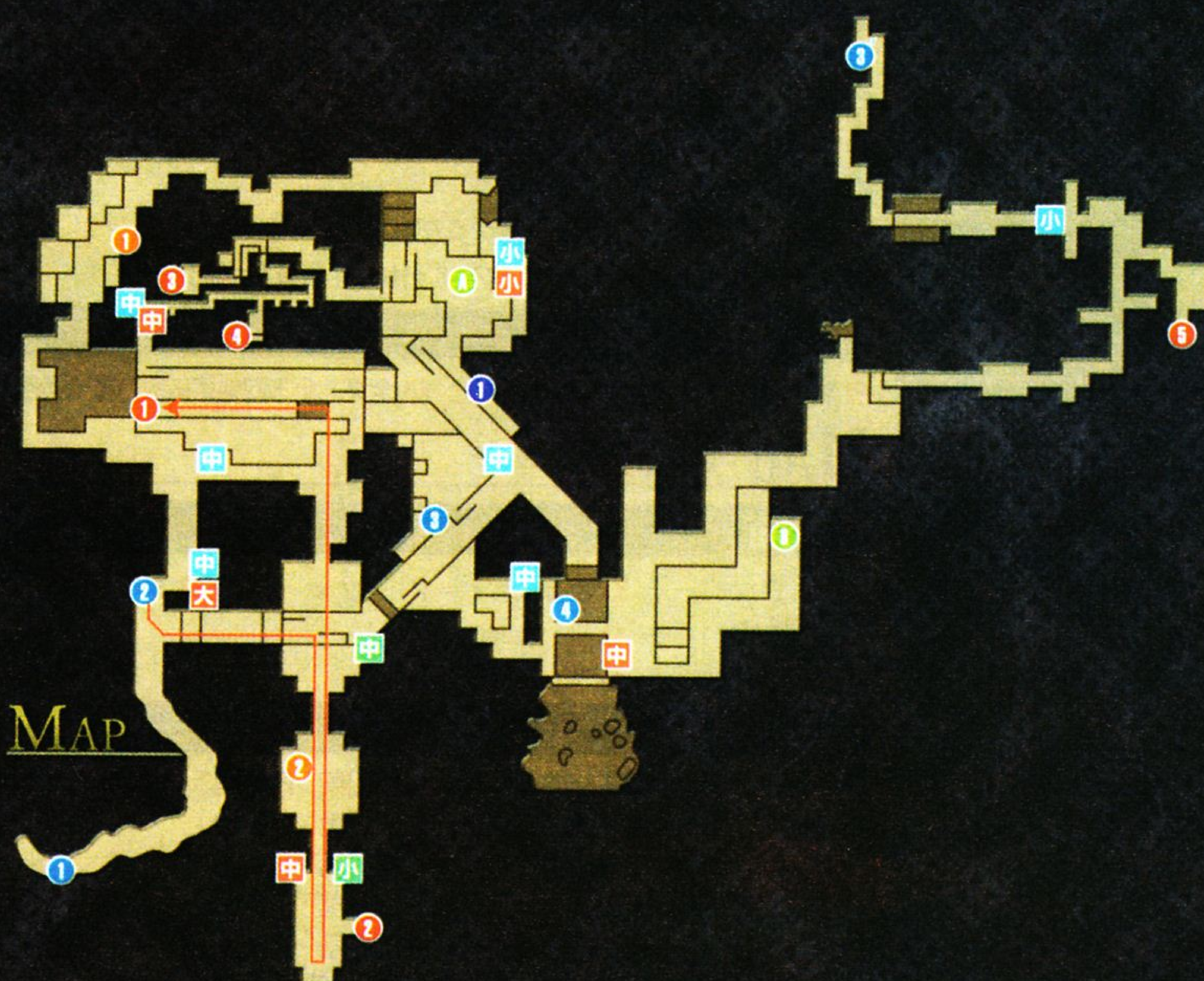
技能：カース

从亡灵兵：ブロンズ获得的服装颜色

1. コスチュームカラー1

Levv 篇 2 Crystal Cave
水晶洞窟

胜利条件	阻止毒混入大水闸
败北条件	玩家角色死亡，或者毒混入大水闸



INFORMATION

主线任务

1. 消灭侵入水晶窟的敌人
2. 关闭 3 个水闸开关装置，阻断敌人援军
3. 追击晓之魔女，到达 3
4. 在开闸装置的耐久值变为 0 之前破坏 3 座召唤门，消灭敌人守护开闸装置

支线任务

1. 消灭敌方魔法兵，阻止增援
2. 消灭 3 名重巨兵
3. 魔法炮台未受到任何伤害

MAP DATA

宝箱

1. 技能：インパクト・オーラ
2. SP（1100）
3. SP（1050）
4. SP（1050）
5. SP（2000）

从魔装兵获得的技能

1. ライトニング・ボルト

过关奖励

技能：ディメンジョナル・スタッフ
技能：フォース
武器：フォールン・ブレード

Levv 篇 3 Colunei Canyon

コルヌ溪谷

胜利条件	破坏所有的龙卷
败北条件	玩家角色死亡



INFORMATION

主线任务

1. 阻止夜王军的阴谋
2. 破坏小地图中标识的全部沙暴发生装置
3. 歼灭重巨兵部队
4. 破坏全部召唤塔，从陷阱逃脱
5. 消灭出现的魔法兵

支线任务

1. 沙暴中未受到伤害
2. 破坏全部召唤塔，玩家需要一次不死(★为支线任务 2 对应的召唤塔)
3. 消灭遗迹内的全部魔法兵。未全部消灭就离开遗迹则算失败

MAP DATA

宝箱

1. 技能：クイック・ドロウ
2. SP（3000）
3. SP（500）
4. SP（500）
5. SP（3000）
6. SP（600）
7. SP（500）

攻关对象

1. 可破坏的墙壁，对 Galen 篇关卡"コルヌ溪谷"有影响
2. 开关门，对 Galen 篇关卡"コルヌ溪谷"有影响
3. 升降桥，对 Galen 篇关卡"コルヌ溪谷"有影响

从魔装兵获得的技能

1. フォース・オブ・ドゥーム

Levv 篇 4 Fort Seratem Defense

セラテム砦防御

胜利条件	保护"守护祭坛"
败北条件	玩家角色死亡，或者守护祭坛被全部破坏



INFORMATION

主线任务

1. 保护祭坛，死守据点

支线任务

1. 在据点正面进攻停止之前，阻止魔法兵入侵据点。魔法兵到达 1 则算失败
2. 在据点正面进攻停止之前，阻止飞行兵入侵据点。飞行兵到达 2 则算失败
3. 消灭全部重巨兵
4. 将敌人全灭，从陷阱逃脱
5. 成功保护所有祭坛

MAP DATA

宝箱

1. 技能：ヘイスト
2. 技能：キーン・エッジ
3. 武器：エボンレイザー
4. SP（3000）
5. SP（1000）
6. SP（500）
7. SP（1000）
8. SP（500）

从魔装兵获得的技能

1. ダイブ・アタック

从亡灵兵：ブロンズ获得的服装颜色

1. コスチュームカラー1

过关奖励

技能：ショッキング・バースト　技能：エンチャントライトニング
武器：ダークネス・ハンド

Levv 篇 5

Orphea Castle Interior

オルフェア城内

胜利条件	在限制时间内到达国王面前
败北条件	玩家角色死亡

MAP

INFORMATION

主线任务

1 击倒夜王救出公主
2 消灭周围的魔法兵部队
3 将敌人全灭
4 启动 4 处开门装置
5 消灭魔法兵,解除门扉的封印
6 破坏全部召唤塔
7 破坏全部召唤塔
8 消灭魔法兵、破坏召唤并前往王间,到达 8

支线任务

1 救出我方部队。周围敌人全灭之前完成主线任务 5 则算失败

MAP DATA

宝箱

1 SP (1000)
2 SP (500)
3 SP (500)
4 SP (500)
5 技能:マナ・リジェネレーション
6 SP (1000)
7 SP (500)
8 SP (500)
9 SP (1000)
10 SP (100)
11 SP (1000)

从魔装兵获得的技能

1 エンチャントブレイズ

过关奖励

技能:バーサーク

从亡灵兵:ブロンズ获得的服装颜色

1 コスチューームカラー3

成就列表

名称	点数	解说	备注
Celestial Wolf	20	用 Galen 通关	—
Guardian of the Elders	20	用 Sephia 通关	—
Surveillant	20	用 Zazi 通关	—
Alcor	20	用 Levv 通关	—
King of Thieves	20	用 Maggni 通关	—
Hero	100	全角色通关	—
Berserker	20	全角色最高难度通关	—
Squire	10	取得少量的过关最高评	20% 的关卡获得 A 评价
Knight	20	取得中等数量的过关最高评价	50% 的关卡获得 A 评价
Lord	20	取得大部分的过关最高评价	80% 的关卡获得 A 评价
Master Performer	10	所有主动技能槽上都装备上技能饰品	—
Mind Over Matter	10	所有被动技能槽上都装备上技能饰品	—
Fully Armed	10	把所有技能槽上都装备上技能饰品	—
Light Collector	10	取得 20% 的技能饰品	—
Moderate Collector	20	取得 50% 的技能饰品	—
Avid Collector	20	取得 80% 的技能饰品	—
Level Up!	10	升级一次你的角色	—
Blacksmith Apprentice	10	升级一次你的武器	—
Master Blacksmith	10	把你的武器升到顶级	—
Designer Apprentice	10	升级一次你的技能饰品	—
Master Designer	10	把你的技能饰品升到顶级	—
Ground Fighter	20	打出 1000 HTIS	—
Ground Master	30	打出 3000 HITS	推荐找有无限出兵的地点来完成,比如关卡 TRAMONT 一开始第一个祭台的地方
Air Fighter	20	打击空中的敌人 1000 回	不需要在空中打出 1000HIT 的连击数,只要把敌人浮空后就算空中打击,而且回数可以累计
Air Master	30	打击空中的敌人 3000 回	同上

名称	点数	解说	备注
Air Master	30	打击空中的敌人 3000 回	同上
Wail of Wrath	20	在最高的魂玉闪击等级下消灭一个敌人	必杀槽三段全满时候使用必杀技方式中的一种
Dance of Delusion	20	在最高的魂玉攻击等级下消灭一个敌人	必杀槽三段全满时候必杀技方式中的另一种
Respect for Individuality	10	用一次角色的独有技	—
Learning Skills	10	使用一次技能攻击	—
Chain of Skills	20	使用 100 次技能攻击	—
Transcended Technique	30	使用 500 次技能攻击	—
Observant Eye	20	完成 100 次一闪攻击	—
Master of Insight	30	完成 300 次一闪攻击	—
Iron Clad	20	防御 100 回攻击	必须要成功防御才算 1 次
Impregnable	30	防御 300 回攻击	同上
Hair's Breadth	20	使用 100 回紧急回避	必须在敌人攻击的时候回避才算一次
Untouchable	30	使用 300 回紧急回避	同上
Payday	5	破坏一个宝箱	—
Time Out	5	入手一个回复道具	—
Enter the Maze	20	联网完成一个关卡	—
Eternal Maze	20	联网完成全部关卡	—
Full-Fledged Adventurer	30	把成绩上传到网络排行榜	—
Chameleon Apprentice	10	取得一个角色的另一种颜色的服装	—
Master Chameleon	20	取得全部角色的另一种颜色的服装	—
Guardian	20	获得 Galen 的 LV5 武器	—
Light Dancer	20	获得 Sephia 的 LV5 武器	—
Shadow Dancer	20	获得 Zazi 的 LV5 武器	—
Servant of Destruction	20	获得 Levv 的 LV5 武器	—
Fist of Judgment	20	获得 Maggni 的 LV5 武器	—
Five Weapons of Lore	30	获得全部人物的 LV5 武器	—

MAFIA® II

《黑手党》第一作最早于2002年推出PC版，后来于2004年初移植到PS2和Xbox上，以极其优秀的剧情和真实感在《GTA》“横行霸道”的年代站稳脚跟。时隔8年，新作上市，故事背景设定在美国四五十年代黑帮盛行的时期，场景是虚构出来的帝国湾，主角们将在意大利黑手党只手遮天的年代上演一出精彩的黑帮故事。游戏的剧情设定像很多经典电影致敬，也引用了诸如《肖尚克救赎》、《好家伙》等电影的桥段，喜欢黑帮题材的玩家一定可以从本作中获得很多乐趣。本作虽然以沙箱游戏的面貌示人，不过游戏本身并不具备沙箱游戏的大多数特征，只是一个有着可以随意开车闲逛的城市的线性单人游戏，开始游戏前，找准定位，将之当作一款注重剧情的第三人称动作射击游戏来玩，才能欣赏到游戏的精彩之处。



文 雷电 美编 NINA

黑手党II	2K Games/2K Czech	动作
X360	Mafia II	美版
	2010年8月24日 1人	59.99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：17岁以上

系统解析

操作		
X360	行走状态	驾车状态
方向键	变更武器	左右为变更电台
左摇杆	移动	转向
右摇杆	视角	
START	暂停菜单	
BACK	地图	
RT	射击	加速
RB	装弹	无
RS	下蹲、潜行	变更视点
LT	瞄准	刹车、倒车
LB	跑、攀爬	后视
LS	视角居中	无
Y	上车	下车
X	动作键	鸣笛
B	近身格斗、推人	手刹
A	靠向掩体	打开／关闭限速器

枪战

在黑道上混，枪战是少不了的。本作有十余种枪械武器，分别按冲锋枪（对应方向键上）、手枪（右）、霰弹枪＼步枪（下）、空手＼手雷＼燃烧瓶（左）分为四类，获得的武器顺次排序，按下对应的方向键会顺次切换。

帝国湾有很多常规武器店，他们都是McClusky & Son开的，当你在游戏中发现它们后，就会一直显示在地图上。抢劫这种武器店非常容易，在雷达上显示周围没有警察时，空手走进武器店，对准店老板后调出武器，在其反应过来前干掉他就好。如果还是被警察听到枪声也不要紧，赶快躲到柜台后面蹲下靠住柜台当掩体，柜台会挡住警察的视线，通缉很快就会消除。之后别忘了带走收银机里的钱，武器很贵，通过抢劫武器店获得武器可以省下非常多的钱。

战斗中，主角可以在不受伤害一小段时间后恢复生命值（不同难度下恢复速度不同），所以战斗中一定要利用好掩体。按A可以做出一个很快的动作靠向视野中的掩体，再次按A才可以离开掩体。要注意的是躲在掩体后面并非绝对安全，敌人在某些角度还是可以命中主角的。玩家可以在相互连接的掩体之间转动，比如靠墙移动到墙角处，按X键即可贴着掩体转移到另外一面墙后面。

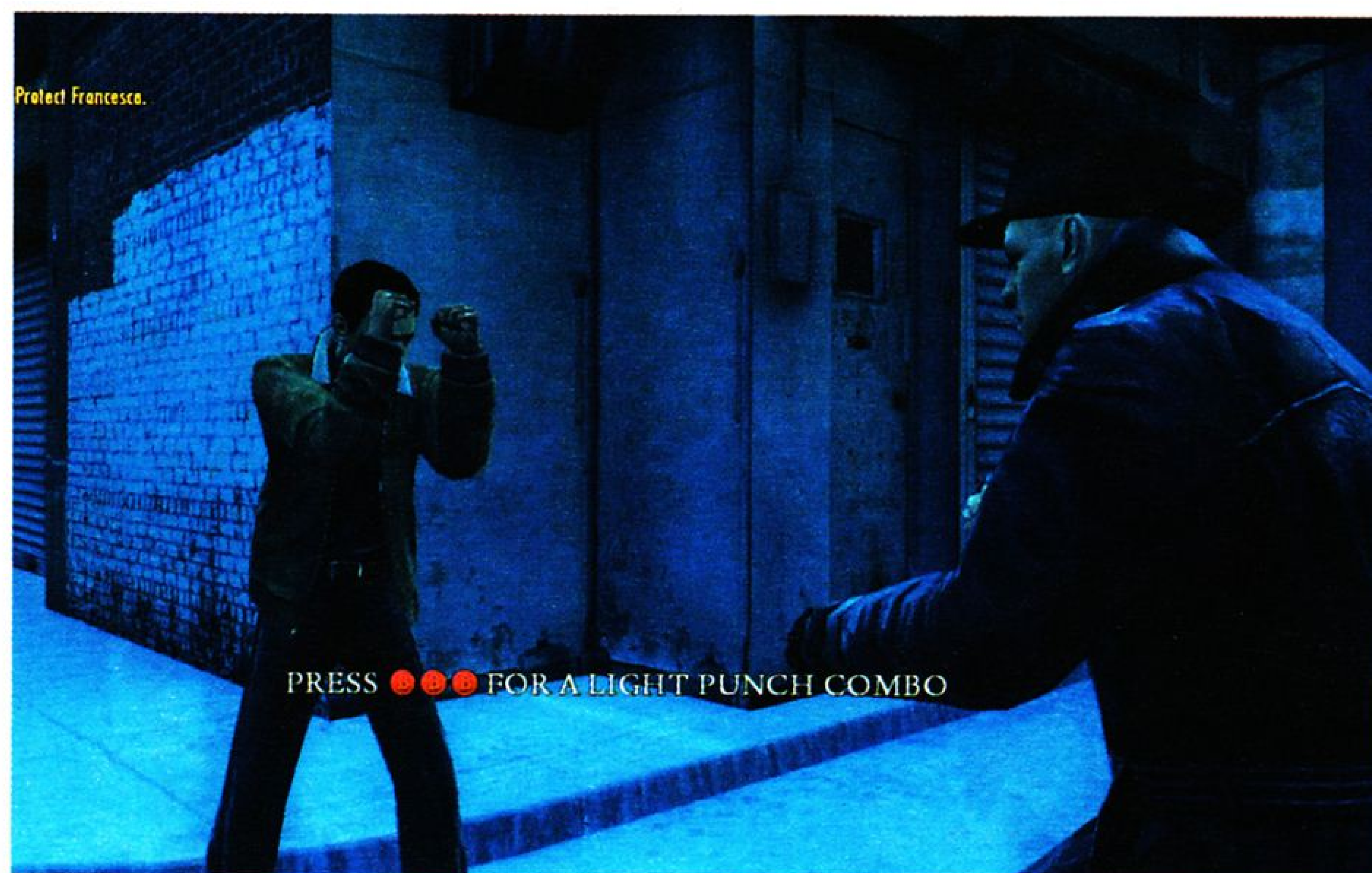
游戏中没有靠住掩体后进行盲射的设定，所以在利用掩体作战的基础上，要在敌人进攻的间隙——上弹的时候，按瞄准键RT从掩体后面探出身来瞄准射击。尽量不要在存在一个以上敌人时冲到敌人面前发动近身攻击，因为近身攻击并非绝对一击必杀，其次主角生命值比较少，随便挨几枪就挂了。

本作是有辅助锁定和准星吸附这样的射击辅助系统的，每次举枪时系统都会自动将准星锁定到视野正中的目标身上，如果你的准星水平位置在目标头部这个水平线上，那么大多数情况都会自动锁定到敌人头上。辅助射击系统不能关闭。



近身格斗

自由行动中，直接按B为挥拳攻击，但是没有攻击判定，靠近路人按B是推搡，之后会进入格斗状态，此时B为轻攻击、Y为重击、A为躲避、X为嘲讽。按住躲避键A就可以躲避一切攻击，抓准时机使用BBB或YY的连击反击，这是格斗取胜的关键方法。在对手快死前会有终结技提示。在第六章可以学会回避反击，按住A躲过敌人的攻击后迅速按B或Y都可以发动反击，对付之后的强敌必须要靠反击才能有效击中对手。枪战中靠近敌人按B也可以直接发动近身攻击，不过用武之地较少。



潜行

游戏中有一些需要潜行的关卡，按下左摇杆进入潜行状态，角色会蹲下行走，速度较慢，从背后靠近敌人时有按B键暗杀的提示。不过大多情况下被发现也不会GAME OVER，只是会开始枪战并吸引来警察而已。普通状态下行走和跑动着接近敌人都会在很远距离引起其注意，潜行则不会。尸体可以按X键拖走，也是潜行中的一个要素，以免被后来经过的敌人发现。

驾车

听着四五十年代的经典爵士乐，驾驶老式汽车在美丽的帝国湾街道上行驶是本作的一大乐趣。不过，本作驾车时间甚至远远超过枪战时间，而且游戏本身没有什么支线任务，驾车到处转转就是这个“伪沙盘”游戏的最大自由度所在了。

本作车辆驾驶模拟还是比较趋向真实，转弯前刹车，配合手刹可以更轻松地转向。如果想要获得更真实一些的车辆驾驶手感，可以在OPTION的GAME SETTINGS里进行调节，Driving mode（驾驶模式）可以选择Normal（普通）或Simulation（模拟）：前者是默认的标准模式，车辆更容易控制；后者更接近真实驾驶手感，车辆较难控制，没有刹车防抱死系统（ABS）和各种稳定驾驶辅助系统，转向更困难，全力刹车时无法大幅度转向，建议希望体验游戏最大乐趣的玩家选择模拟驾驶模式。如果选择“模拟”，在刹车转向后要断续地按油门键，否则直接给油过多，失去抓地力的车轮会更加打滑，车子就会失去控制。另外，游戏中车辆的车速表分为英制（Imperial）和公制（Metric）两种，英制自然是以英里为计量单位，公制为公里，下文以英制为标准。

作为黑帮人物，要想开车的话，自然不用花钱去买，当然是去抢啦。其实，除了某些任务中提供的车辆外，主角除了抢车没有其他获得车辆的方法，因为游戏中是不能买车的。需要进行到第二章买到开锁工具才可以偷车，靠近上着锁的汽车，可以选择砸



车窗玻璃（B）或撬锁（按住Y），撬锁引发的注意较小，砸窗则大的多。路上有人驾驶的车，靠近后按Y都可以把里面的人弄下车，再按Y上车就抢车成功了。不管是抢车还是偷车，如果周围有警察都要尽量忍住，撬锁引起他人注意的可能最小，砸窗和抢车都会直接引起周围警察的注意，会被通缉。

撬锁的迷你小游戏简单但不失乐趣，上下推左摇杆会变动弹簧位置，变绿时按X即可打开一层弹簧，顺次打开所有弹簧即开锁成功。

在警察周围超速是会被开罚单的，普通公路是40英里/小时，高速有60和75等几种，驾驶过程中，按A就会打开车辆限速器，此时按住油门也不会超过当前公路的限速上限，在高速狂奔时，如果发现前方有警察，不用刹车，赶快按下A键打开限速器，车速就会在很短时间内降到合法范围内，比刹车方便很多。

游戏中可以在车厂（Body Shop）对自己的汽车进行改装，可改装的部分包括：车牌（LICENSE PLATE）、颜色（REPAINT）、引擎（TUNING，初期只能改装一级BASIC TUNNING，后期开启SPORTS TUNNING）、车轮。除了改装引擎外都是样子工程。

放进过车库的车子扔在路上不管，在游戏进行一段时间后会消失，并在自己的车库里重生出来，所以不用怕丢车。车库最多保存10辆车，超过10辆之后，驾车到车库门前长按X可以用现在驾驶的车替换车库里的一辆出来。

追捕和通缉

本作的通缉方式与《GTA》有一些区别，为了容易区分，我们将之分为追捕和通缉两种状态：

1. 追捕状态为你犯罪了，并在警察视野范围内，他们知道你的位置，会追着你前来。

2. 通缉状态是你已经摆脱了追捕，但是一旦再次被警察看到就会进入追捕状态。

在警察的视野范围内进行下列活动就会进入追捕状态：

1. 撞车、超速（罚单图标），警察会让你下车交罚款，交了钱就没事儿了（不会扣你分的，也不会吊销执照）。如果不交钱就一直跑，跑得脱就没事儿了。

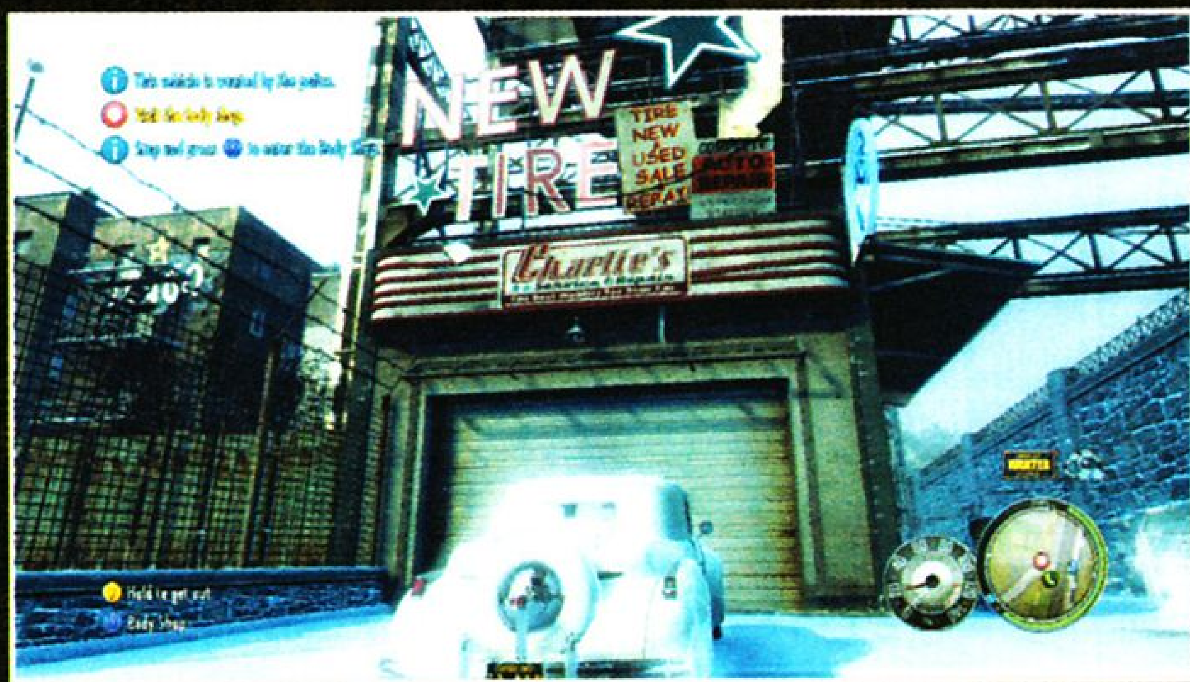
2. 抢劫商店、偷车会被逮捕（手铐图标），警察不会主动开枪，开车撞你的车、喊话让你投降，下车不攻击，警察靠近后会出现提示，反抗（Risist）就会进入枪战，贿赂警察（Bribe）就可以花一些钱让警察睁一只眼闭一只眼，拿钱走人并取消追捕。

3. 开枪、杀人、袭警之类的事情就是重罪，警察会对你格杀勿论（枪+星图标），随着犯罪等级的提升，星数会增多，图标的枪也会火力升级，这时候要么逃跑，要么死。

这三种属于直接的追捕状态，右下角小地图左半圈的蓝色条为追捕度（自创词），远离警察视野范围后蓝色气条会渐渐减少，减完之后解除追捕状态。在追捕状态中，如果你的个人信息被警察了解太多，就会对你进入通缉状态（WANTED），通缉状态分为两种：

1. 犯罪后，步行时靠警察太近，被辨识出外貌特征后，主角这个"人"就会被通缉（人像图标，上面写WANTED），之后即便摆脱追捕状态警察看到你也会抓你，可以通过换衣服解除这个状态。一般情况下坐在车里之后，被发现的可能性稍小。

2. 犯罪后，驾车逃跑，车牌被警察近距离看到，车就会被通缉（车牌号图标，上面写WANTED），摆脱追捕后，只要警察看到你的车就会继续抓你，在非追捕状态下进修理厂（Body Shop）涂装车辆就可以解除车子的通缉状态，最直接的方法就是换一辆车。



另外一种解除通缉状态的方法是电话亭打电话，需要的钱比较多。这里提一下，本作的电话亭基本是个摆设，除了剧情中用到一两次以外，其他时候只有解除通缉一种用处，非通缉状态进去就会显示"你没有电话号码可以呼叫"，好悲哀的主角。

TIPS

■汽车的引擎盖和后备箱大多可以打开，但是除了剧情外没办法往里面装东西。汽车引擎撞坏开不动的时候，只要没爆炸，就可以在车头按X键修理引擎，汽车性能会稍稍恢复一点点。

■没钱的时候，如果撞车或超速，警察只因为你违反交通法规而追捕你，你大可以泰然自若的下车，所剩金钱不够最低罚款额，面对罚单就会有"认错"（Appologize）的选项，选这项，主角会摊开双手说："我破产了，放过我吧。"警察就真会放过你。

■坐上车或通过场景中的收音机可以收听电台节目，虽然电台不多，但是有超过一百首歌。随着流程的进行、游戏年代的推移，会出现符合当时年份的新歌。

■游戏中的服装店分为两种，一种卖便宜的普通衣服，一种是较昂贵的上等服装。各种商店都可以打劫，武器店的老板会用霰弹枪反击。打劫目标是收款机。

■在第二章之后，游戏中得到的汽车可以开到B为标记的Bruski开的废车厂，停在碎车机（Car Crusher）里，到旁边上楼梯按开关压碎汽车可以得到400+美元。第八章之后会开启码头卖车的功能，可以将罕见的双门跑车和超级跑车开到指定地点卖掉。

■除了以上提到的一些可做的事情之外，《黑手党Ⅱ》原作没有任何支线任务，没有多结局，没有二周目，没有通关评价。可以选择已经完成一次的章节以任意难度进行游戏，不过这样会替代之前的"继续游戏"所关联的即时存档。

豆知识

■游戏主角的名字维托来自《教父》中的教父维托 Corleone，也就是马龙·白兰度扮演的角色。

■游戏主角的兄弟乔的原形来源于《好家伙》中Joe Pesci饰演的Tommy DeVito，在性格和结局上都有很多的相似之处。

■游戏中的奢华饭店The Maltese Falcon的名字来源于侦探小说大师汉密特的经典小说，该小说还在1931年和1941年先后两次改编为电影，译名为《马耳塔之鹰》（The Maltese Falcon），是一部经典的美国"黑色影片"。

■Made man，黑手党的正式成员，也被成为Wiseguy、Man of honor或Mafioso。黑手党的家族会选择信赖的人加入黑手党，一旦加入黑手党就没有退路可寻，同时受到黑手党的绝对保护。任何动黑手党的人都会被杀，违背家族法规的会被杀掉。

■加入黑手党时的宣誓仪式非常正规，将一张印有圣人的卡片点燃，放在宣誓者手中，直到念完誓词。誓词有几种，大该的意思相同，例："（如果背叛家族，）我的灵魂便如这圣人般燃烧。我活着加入家族，死着离开。"实际上，宣誓时可以将燃烧的卡片在双手间交换，动作快的话不会受伤。

主要人物介绍

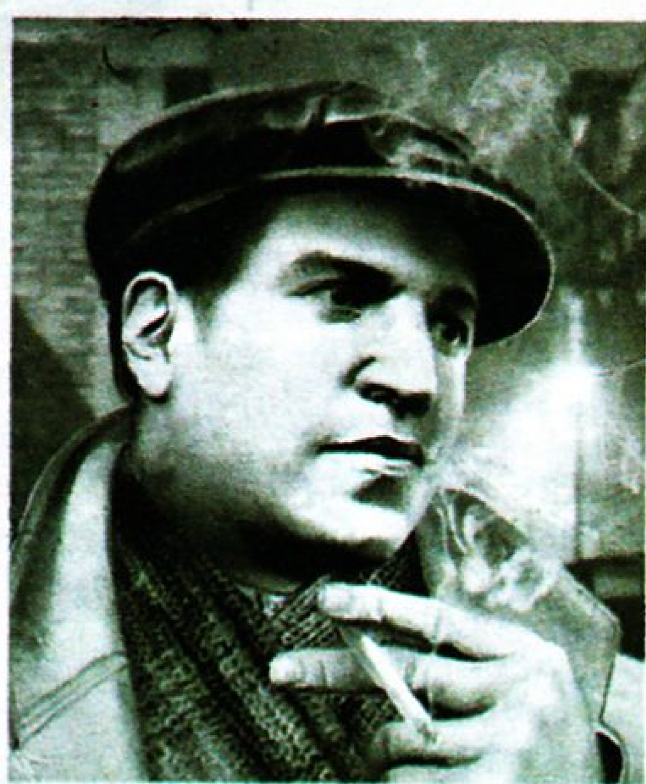
主角和他的家人朋友们

Vito Scaletta
维托·斯卡莱塔



维托在孩提时代就随父亲从意大利西西里来到美国帝国湾城（Empire Bay），住在意大利人聚集的贫民区。自小看着父亲辛勤劳动却一辈子受苦还断送了自己的性命，维托决定走上不归路。青年时代在街上混的日子中，维托认识了乔，并成为一对好兄弟，维托是这对组合的大脑，乔则是打手，在真正的“美国梦”的诱使下，他们做了很多违法之事。成人后，维托决定不惜一切代价出人头地。

Joe Barbaro
乔·巴尔巴罗



性格冲动鲁莽，经常做出不理智的行为，惹来一身不必要的麻烦，不过他重感情讲义气，自小认识维托后，便成为维托的好兄弟，一同出生入死，两人感情胜过亲兄弟。如今，乔已经在帮派间混出一些门道，生活富裕糜烂，在歧途上越走越远，爬上更高更危险的犯罪阶梯才能满足他的欲望。

Henry Tomasino
亨利·托马西诺



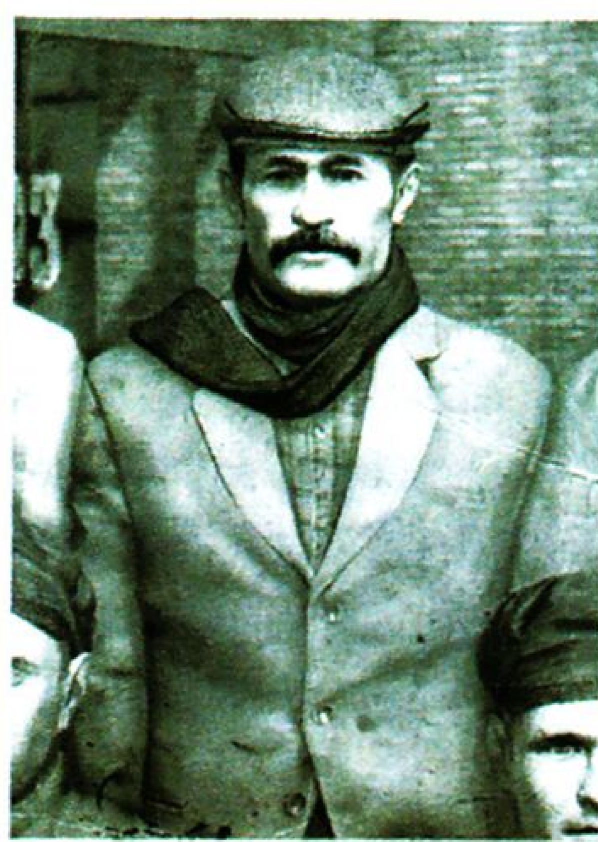
亨利是意大利西西里黑手党成员的儿子，为躲避墨索里尼对西西里黑手党的迫害，在1931年被父亲送到美国，为黑帮老大阿尔佩托·克莱门特工作，是克莱门特家族的成员，是一名忠诚的战士、值得信赖的杀手。亨利平时寡言少语，亲密的朋友不多。

Maria Scaletta
玛丽亚·斯卡莱塔



维托的母亲玛丽亚随家人一起来到美国，梦想追求更好的生活，却见证了一个艰辛的年代，过着受压迫的贫穷日子。亲眼看着自己的丈夫工作上不顺利，导致家庭彻底破产，儿子维托走上犯罪的道路。玛丽亚有着坚定的宗教信仰，相信上帝会解救她的家庭并能最终让维托走上正路。现在，作为一个寡妇，和自己的女儿弗朗西斯卡一起生活在一栋小公寓中。

Antonio Scaletta
安东尼奥·斯卡莱塔



安东尼奥于1920年在意大利西西里一个村庄和玛利亚结婚，一年后他们的女儿诞生，1925年生下维托。1932年，安东尼奥带着全家人经过漫长的旅程来到美国，定居于帝国湾。开始，他们几乎没有任何家当，也不懂得英语，安东尼奥在德里克·帕帕拉尔多手下工作，但是陷于辛劳的体力劳动和超额的租金之间的恶性循环之中。他的心渐渐远离家人，开始酗酒，他的美国梦彻底破碎。1943年在南部码头落入水中淹死，似乎是醉酒引起的。

Francesca Scaletta
弗朗西斯卡·斯卡莱塔



弗朗西斯卡，昵称弗朗姬（Frankie），是维托的姐姐，腼腆恬静的女孩，高校毕业。从16岁开始就接手运营教堂的幼教班。弗朗姬一直想将维托带回正路，让弟弟远离本地的帮派，在弟弟打工和去教堂礼拜之后奖励糖果。现在他们都长大了，她能做的只有祈祷。现在，弗朗姬和母亲一起生活，以在特拉戈石油工司做记账员养活自己和母亲。

Derek Pappalardo
德里克·帕帕拉尔多



德里克曾经是维托父亲的老板。原名Fredrico，被戏称为Fat Derek（胖德里克），最后干脆让大家叫自己Derek。他是芬奇家族的一个头目，还是当地港口的工会主席。1916年，德里克在码头镇压罢工，后来参与造船厂的走私行径被抓去做了2年牢，出狱后在三十年代初的Vinci-Moretti战争之中有突出表现，战争结束后，被芬奇赋予了现在的职位。后来与芬奇的教女结婚，获得了更大的威望。

帝国湾的三大家族

Carlo Falcone
卡洛·富尔肯



1913年到美国，加入Moretti家族，和艾迪（艾迪）联手从加拿大倒卖酒，1933年与弗兰克·芬奇密谋暗杀Moretti家族老大Tomaso，结束了Vinci-Moretti的战争，并成为Moretti家族的首领，之后大家冠以富尔肯家族之名。毫不顾及西西里黑手党的传统，急功近利。



Alberto Clemente

阿尔佩托 · 克莱门特

1920年帮叔叔杀死了一个意大利巴勒莫警长后逃到帝国湾，在帝国湾借着叔叔的地下关系挣得大钱，1929年，黑手党议会通过其自建家族的请求。尽管力量壮大，但是仍旧被其他黑手党家族视为二等帮派，这和克莱门特家族办事手段卑贱有很大关系。手下的重要成员是卢卡 · 格里诺（Luca Gurino）和亨利 · 托马西诺。

Frank Vinci

弗兰克 · 芬奇



弗兰克是芬奇黑手党家族一直以来的首领，1908年与好友利奥（Leo）共同来到帝国湾，通过敲诈勒索意大利移民迅速发家，他的帮派在接下来的十年内控制了整个帝国湾。他行事谨慎，和政客、警员关系极好。三十年代禁酒令期间，和Moretti家族展开了全面的战争，各方面的损失让他失去了黑道统治者的地位，但是仍旧是三大家族之一。坚守意大利黑手党的传统和价值观，坚决抵制毒品。

剧情流程攻略

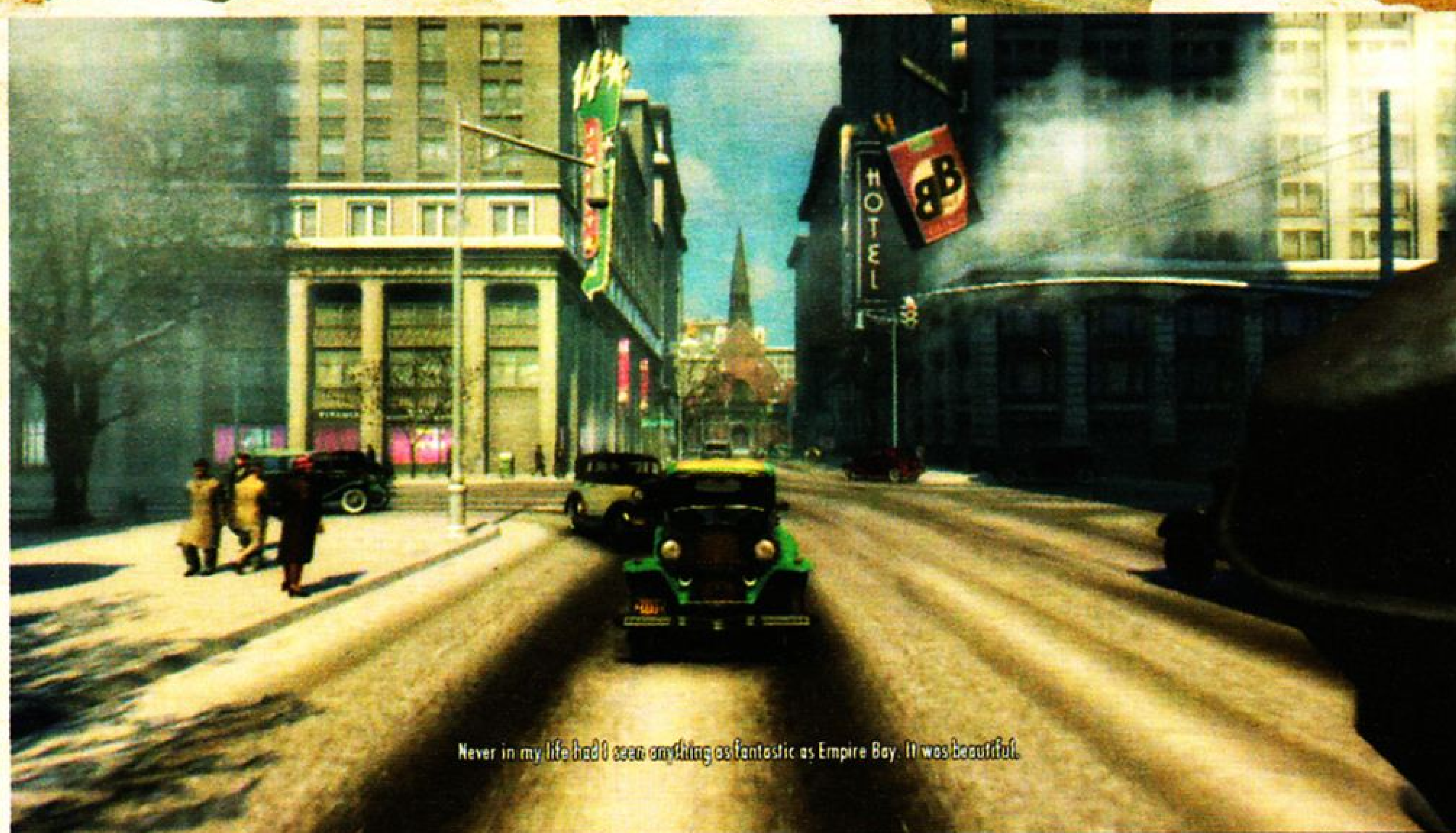
流程要点

■任务大多是从一天的早上开始，一天的晚上结束。早上被电话铃叫醒，接电话，穿衣，出门，完成任务，回家睡觉。这是绝大多数任务的流程。

■流程中，会在第六章失去身上的所有钱和枪械，第十一章时失去所有的钱、枪械和衣服，因此请提前做好准备。不过，停在车库里的汽车不会失去，所以可以在第五章和第十一章开始时将所有钱都花在改装汽车上。

■流程中的任务提示比较方便直接，下一步需要到达的地方都会有明显的红色圆形标记标在地图上，并有红色线条指出一条行动路线，玩家可以自行选择是否按照路线前行。圆形标记内如果有小箭头，向上则在主角所在水平面的上层，下箭头就是在下层。不过，在各个角色的公寓中，这个标示会出现一楼、二楼、三楼不分的情况。任务中要进入的门都会有特殊的亮光表示。用BACK键打开地图，可以放大缩小查看地图，按A可以在光标停顿的地方设定GPRS导航，以绿色线条指示路线。后面的流程攻略以剧情为主，全部主线任务都按步骤给出行动顺序。





收集要素

随着剧情流程的进行，玩家会直接解锁游戏的艺术画（Art）和海报（Poster），通关后即全部解锁。其中挂饰（Pinup）需要以困难难度（Hard）进行流程才能解锁。游戏中需要收集的要素有花花公子杂志（Playboy Magazine）和通缉海报（Wanted Poster）两种。

杂志一共50本，会出现在每个章节中（第一章没有），基本都在流程需要玩家到达的场景附近的角落里，如果没有随着流程取得的话，一旦该章节完成，在下一章节中即使可以回到杂志所在的场景，杂货也是不会出现的（也有少数个别情况，可以在接连的章节中取得）。但是游戏提供了方便的选择章节开始游戏的功能，玩家可以轻松回到之前的章节寻找错过的杂志。

通缉海报一共159张，帖在城市各个建筑的墙壁上，不会随着流程进行而有取得不了的情况。

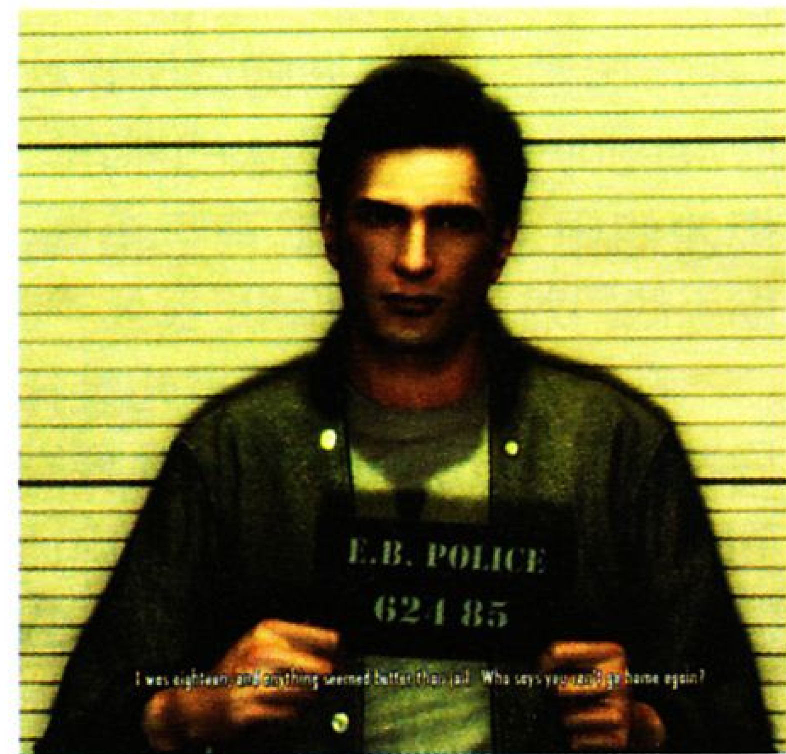
找到过的通缉海报和杂志都不会再次出现在场景内。

50本杂志的取得方法会在下面的剧情流程中随每个章节写明，159张通缉海报在最后的大地图上以方便寻找的序号标出（并非海报本身序号），可以在快通关之前再开始收集，对照地图按标号顺次寻找不容易漏掉。

开端

维托 · 斯卡莱塔，1925年生于意大利西西里，对于故乡，他记不得太多，因为在他还是孩子的时候，父亲就携全家人移民到美国，希望开始那个年代每个人都幻想的“美国梦”。他们在美国生活的城市叫帝国湾（Empire Bay），这是维托一辈子中见过的最漂亮的地方，不过，他们住的意大利人聚集的街区，也是他这辈子见过的最脏最乱的地方，而这场美国梦，却是一场真真正正的噩梦。

安家之后，父亲开始为帮他们移民到美国来的人工作，辛劳的体力活，父亲不堪重负，借酒消愁，而他挣的那些小钱，都买酒喝了。维托上学，学习英语，并结实了胖乎乎的同龄人乔，他们成了最要好的朋友。因为他们都很穷，周围也没什么合适的工作，于是开始做一些偷鸡摸狗的事情，不过终有一次，在偷窃珠宝店时被警察发现，两人疯狂逃跑，乔翻过围栏，维托将包扔给他，自己也跳上围栏顶，警察的手枪在背后指着他：“下来，再乱动我就开枪。”



维托就这样被抓了，那是1943年，也是维托父亲死去的一年。美国的军队在攻打西西里的纳粹，他们正好需要一些会说意大利语的人，维托那年18岁，对于一个年轻人，任何事情看起来都比坐在牢里要好。于是他回到他的故乡西西里。

第1章 THE OLD COUNTRY 家乡

西西里，1943年7月

Husky行动中，维托被编入504号伞兵部队，7月11日降落在西西里南海岸，但是被敌人偷袭，包括维托在内只有三个人活了下来，如果不是当地的反抗军，他们肯定也阵亡了。于是，当墨索里尼的士兵冲到镇上为了找出反抗军而开始疯狂杀害平民时，维托他们决定出手相助予以回报。维托和反抗军一起冲入公馆，并占领了高处，可是敌人的增援随后赶到，敌人强势的反扑将公馆重新夺回。被坦克炸昏的维托身边都是死去的同伴，他眼前站着纳粹士兵，他们补枪，杀死还有气息的反抗军。维托一动不敢动，趴在地上装死。

这时外面有个老人站在装甲车打开的驾驶舱里，对着公馆里的纳粹士兵讲："不要再打了，孩子们！你们都认识我，我听我说，战争已经结束了！美国人来解放我们了，他们是我们的朋友，他们会为我们打倒墨索里尼。只要别再做傻事，你们今天就可以安全回家，我可以保证这点！你们知道自己可以相信我。"当天的整支纳粹军团全都投降了。

维托后来得知，那天的救星是Don Calo，西西里黑手党中荣誉最高的教父，就因为Don Calo发话了，所以他们都放下枪。这就是教父，这就是黑手党。



流程

进入可控阶段后就可以按LT瞄准，然后按RT射击准备行刑的士兵。→躲开正门，从左边开着的窗户跳进去。→靠在墙上，按两下方向键左调出手雷从窗口扔出去。→杀死大厅的所有人上楼打开门，开枪射击敌人救下他挟持的人质。→跟着同伴走，到阳台上用重机枪扫射下面广场上的敌人，坚持一段时间发生剧情（如果扫射中途快死了，就跑回房间里歇一会儿）。

第2章 HOME SWEET HOME 家，温馨的家

帝国湾，1945年2月8日

在欧洲打了两年仗，维托中了一颗纳粹的子弹，领伤假回家休养一小段时间。在车站迎接他的是好兄弟乔，回家之前，许久不见的两兄弟决定先喝一杯，以庆团聚。坐在乔漂亮的轿车里，两人聊到在意大利打仗的事情，维托说曾经有个叫Don Calo的家伙让一整支纳粹军队直接投降。乔久仰Calo大名，脸上露出微笑："在帝国湾也有这样的英明家伙（Wiseguy，对黑帮的人的称呼），你为他们工作，你就有吃有喝，你与他们对着干，那就是找死。"

在酒吧喝酒时，乔得知维托只不过是负伤休假，不久还要回到战场上，便起身打了一通电话便回来告诉维托："看起来，你的伤比起初诊断的要重很多，不能再回去打仗啦。"乔一个电话就将维托的兵役免掉，这就是Wiseguy的能力吧，"都是些纸上活，盖几个公章就完事儿了，钱能搞定一切。你也不用担心钱，我都摆平了，就当作欢迎你回家的礼物吧！"

暂且兄弟道别，维托从酒吧出来，漫天雪花，走在熟悉的小巷子里，周围的人还喊出维托的名字，虽然是冬天，但是闪闪的灯火让维托感觉到家的温暖。敲响家门，母亲开门，紧紧地抱住自己的孩子，感谢着上帝，感叹着生活，姐姐弗朗西斯卡为维托做了好吃的饭菜，三人围着小餐桌祈祷。

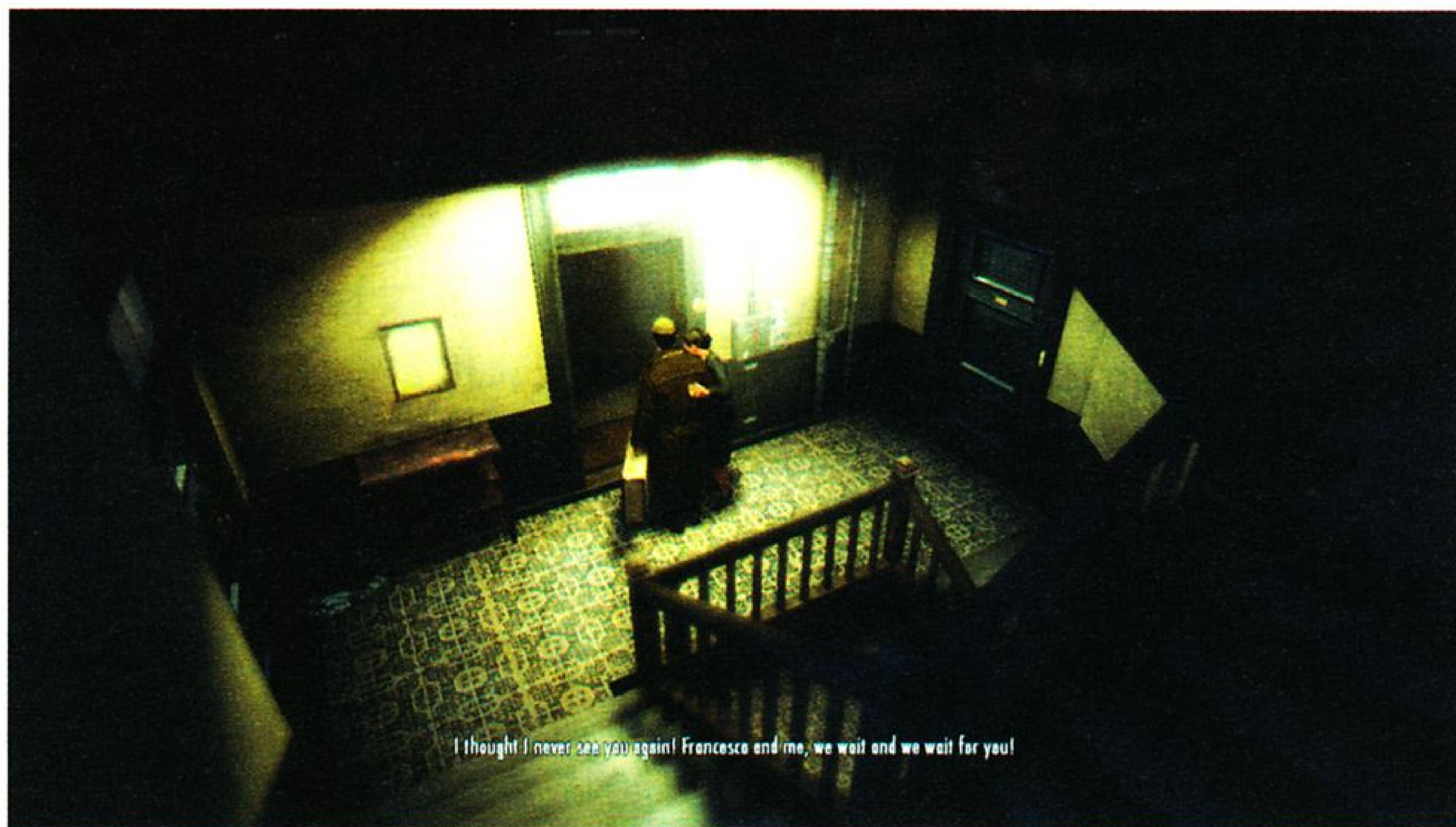
感谢上帝赐予我们食物，阿门。

维托的房间和他走时一样，母亲保留着原本的模样，小时候玩的木马、棒球海报和墙上的十字架。维托躺在自己的床上，安然入睡。次日醒来，维托告诉母亲乔已经帮自己免除了兵役，母亲却担心维托再和这个差点将自己的儿子送进监狱的乔混在一起会惹上更多麻烦，告诫儿子："到你父亲曾经工作的码头找一个叫Papalardo的人找份安稳的工作。"维托暂且点头答应。

维托走出门，看到姐姐在巷子里被一个穿着风衣的家伙拦住，两人正在为什么争执着。维托将蛮不讲理的男人打跑之后，姐姐告诉维托那男人是来收回父亲生前借的2000块高利贷的（以当时的物价，一杯咖啡只要5美分，对于他们这种最底层的劳动人民，2000快是个天文数字），这周将是最后的期限，维托安慰姐姐让她放心回去，说自己会找办法弄到这笔钱。

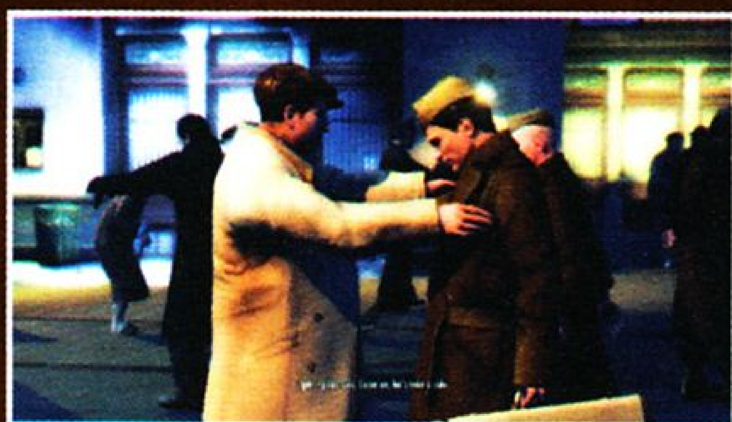
到乔的家里，和乔玩得开心的两个西班牙女人识趣地离开，维托说了自己目前的情况，为了还上高利贷，靠力气挣钱的钟点工肯定不行。已经在黑道上混出一些门路的乔愿意帮自己的好兄弟一把，兄弟二人又要连手了。两人先到乔昨天通电话办退伍证明的Giuseppe杂货店取那些证明文件，顺便买了套撬锁工具，之后到废车场见Mike Bruski——一个脾气倔犟的老头，他专门为人修车，因为他能找到各种罕见的配件，所以生意很好，当然，这些配件的来源都是其他人偷来卖给他的。维托要做的第一件事就是帮他偷一辆少见的双门跑车。

晚上，乔就让维托住在自己家，公寓地方不大，没有客房，维托暂且睡在大沙发上。



流程

从酒吧出来后经过小巷，进入自己家所在的楼里，上到2楼见到家人。→回到自己的房间睡觉。→第二天早上醒来，在自己房间的衣柜换上衣服出门去见乔。→在小巷里打败纠缠自己姐姐的讨高利贷的人。→跑去乔的公寓（不远），在3楼走廊最里面。→出门跟着乔到车库，驾车到Giuseppe的商店。→剧情后在桌子上拿到文件，购买一套开锁器，在身后的模具锁上练习开锁，推



摇杆调整弹簧位置，在变绿的时候按X，顺次打开所有的弹簧就成功开锁了，如果时机错误会回到前一级。→出门用开锁工具偷那辆漂亮的Jefferson，甩开警察的追踪后将车开到修车厂（Body Shop），从新喷漆（Repaint），乔

买单，升级汽车的引擎（Basic Tuning）。→开车到Mike Bruski的废车厂，任务是帮他去偷一辆指定的罕见双门跑车，出发前乔给你一把手枪，要在废车厂试试枪，射击废弃的红色轿车，射击油缸将车打炸。→到目标地点Lone Star酒吧，可以翻墙到后院，也可以从酒吧后门到后院，守在后门的家伙会和你格斗，战胜他后靠近跑车，会有几个人冲出来攻击你，干掉他们之后砸开车窗上车，撞开铁门逃跑。→会有人开车追你，不要按着GPRS的提示走，那样NPC会更容易追上你，向相反方向走比较容易甩开敌人。→将车开到Bruski的废车厂，挣得300块钱，任务完成，之后随时都可以将小型车开到Bruski这里的碎车机里，然后上楼梯按下开关获得400+美元。→回到乔的公寓。→打开冰箱随便吃喝点东西。→调查厨房的沙发睡觉。

【收集】

杂志1：乔的公寓，在客厅的茶几上。

杂志3：跟着乔去见Mike Bruski，到废车厂内的目的地后，站在Bruski的办公室和碎车机中间向与办公室相反的方向看，可以看到一个车库，开门进去在架子上。





第3章 ENEMY OF THE STATE 全民公敌

乔的公寓，1945年2月10日



早上，维托在乔的公寓里被母亲打来的电话叫醒，母亲再次督促维托到码头找Federico Papalardo寻份安分的工作。维托想母命难违，便到码头办公室见父亲曾经的老板。Federico是个肥胖的中年人，一脸资本主义剥削者的丑恶嘴脸，不过听到维托是安东尼奥的儿子后，态度立刻好转，并让他称呼他为德里克（Derek）就行，并且让维托先做些码头上的搬货工作。维托一箱箱搬着货箱，堆成山一样的货物搬完可以挣10美元，而这周内的高利贷期限明显不允许他这样"挥霍"时间。重新回到德里克的办公室，在说明自己是乔的朋友后，挑明自己不惜一切手段急于挣更多钱之后德里克让维托代收码头工人的保护费，还美其名曰"理发钱"。这自然不是动动嘴就能完成的工作，维托痛打了几个不愿意乖乖交钱的家伙，然后收齐了保护费交给德里克，德里克给了维托不错的报酬，并在维托临出门前说："替我给你母亲带个好！就说你在这里做我的助理就行了。"

在Freddy酒吧和乔再次碰面，乔将亨利介绍给维托认识，三人商定好一个计划——趁夜色将物价管理局的油票偷出来再倒卖掉，在当时一切都限制补给的年代，这额外的补给券能让加油站挣更多的钱，他们愿意出大价钱购买油票。亨利已经做好了计划，先找他朋友的姐姐Maria Angello问寻偷偷溜进管理局的方法，然后找到保险箱钥匙，再神不知鬼不觉地将油票偷出来，一万加仑的油票分给两兄弟600美元，这是个肥差事，不过活要做得漂亮，不要引起骚乱暴露了自己，否则就只能给兄弟二人三分之一的报酬，因为收拾烂摊子总是要花不少钱的。

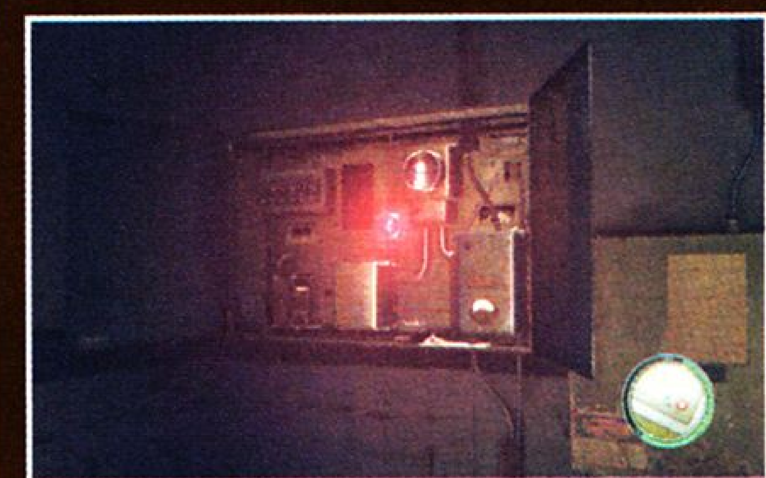
按照计划，偷油票的过程行云流水般顺利。回到酒吧，亨利拿到了油票，不幸的是这些油票明天就过期了，现在惟一不让之前的一切成为白忙活的方法就是在油票到期之前卖给加油站，他们盖上邮戳之后就能兑换汽油了，否则这些就是一叠废纸。维托只得开着车在城里的众多加油站之间转了一圈，和加油站的家伙讲好不告密，他们也很乐意低价购入油票换取超值汽油。

注：Freddy酒吧是帝国湾小意大利区著名的酒吧，曾在禁酒令期间非法销售克莱门特走私来的酒品，后来克莱门特入股酒吧之后，这里成为克莱门特家族成员的活动地点。

流程

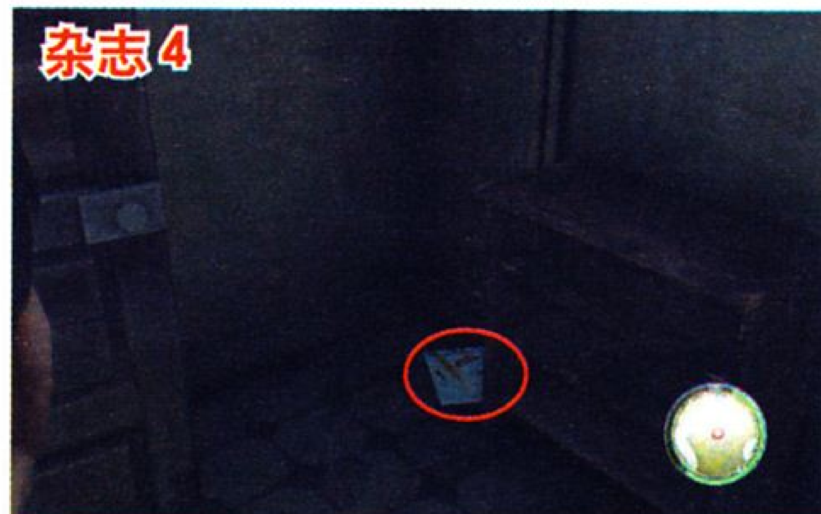
起床接电话。→在门口的衣柜换上衣服。→到码头的主任办公室找到德里克。→下楼把箱子搬到车上（至少搬一个，大门就会打开，直接走出去就可以，多搬几个体验生活也没什么问题）。→走出正门。→跟着史蒂夫（Steve）回到办公室。→下楼与工人对话收钱。→不乖乖给钱的就打倒他们（先推他们一下就会进入格斗）。→干掉硬汉。→回到办公室把钱交给德里克。→到Freddy's Bar找乔。→开车到Maria的公寓。→从后门进入公寓找到Maria的房间，敲门。→出来坐上自己的车，按喇叭让Maria上车。→带她到医院大门口，停车让她下车。→到马路对面，翻过后门爬上架子从房顶找到开着的窗户，进入管理局。→直接出现在二楼，蹲下慢慢从背后靠近守卫，按B挨个放倒整栋楼内的3个守卫。→从一楼大厅的前台向左走打开左手边双扇门板的门，再走一小段走廊打开绿色门进入地下室，围着长方形的环形走廊转，在一间小房间内找到报警器，关闭它。→回到二楼，在Director's Office的桌子上取得钥匙。→进入保险箱所在的房间，撬开铁门。→用钥匙打开保险箱取得油票。→原路从后窗逃出。→开车回到Freddy's Bar。→之后需要将油票卖掉，打开地图算好路线，以最近的加油站（红色）为目标设定好路标，到加油站加油点按X就可以卖掉油票。在右上角倒计时完之前卖掉所有的6份油票就能完成任务，驾驶速度稍快的车（比如前面得到的改装过的车）时间绰绰有余。完成任务后回家睡觉。

注：如果没有在地下室掐断大厦的报警器，用钥匙打开保险箱后会自动触警，大楼内所有未被暗杀的守卫都会冲上来对付玩家，而且正门会聚集大量的警车，并且无法取得"The Professional"这个奖杯。



【收集】









杂志 18：码头，打开德里克办公室门的内门（不是进来的那个门，是跟着史蒂夫去码头车间任务时开的那个门），就在门前走廊的墙边。

杂志 4：进入 Maria Angello 公寓所在的楼内，杂志在刚进楼门的角落里，一个小柜子旁边。

杂志 5：在管理局的大楼内，和得到钥匙的 Director's Office 相对，进入其对面的房间（Industrial Specialist Office），在桌子上。

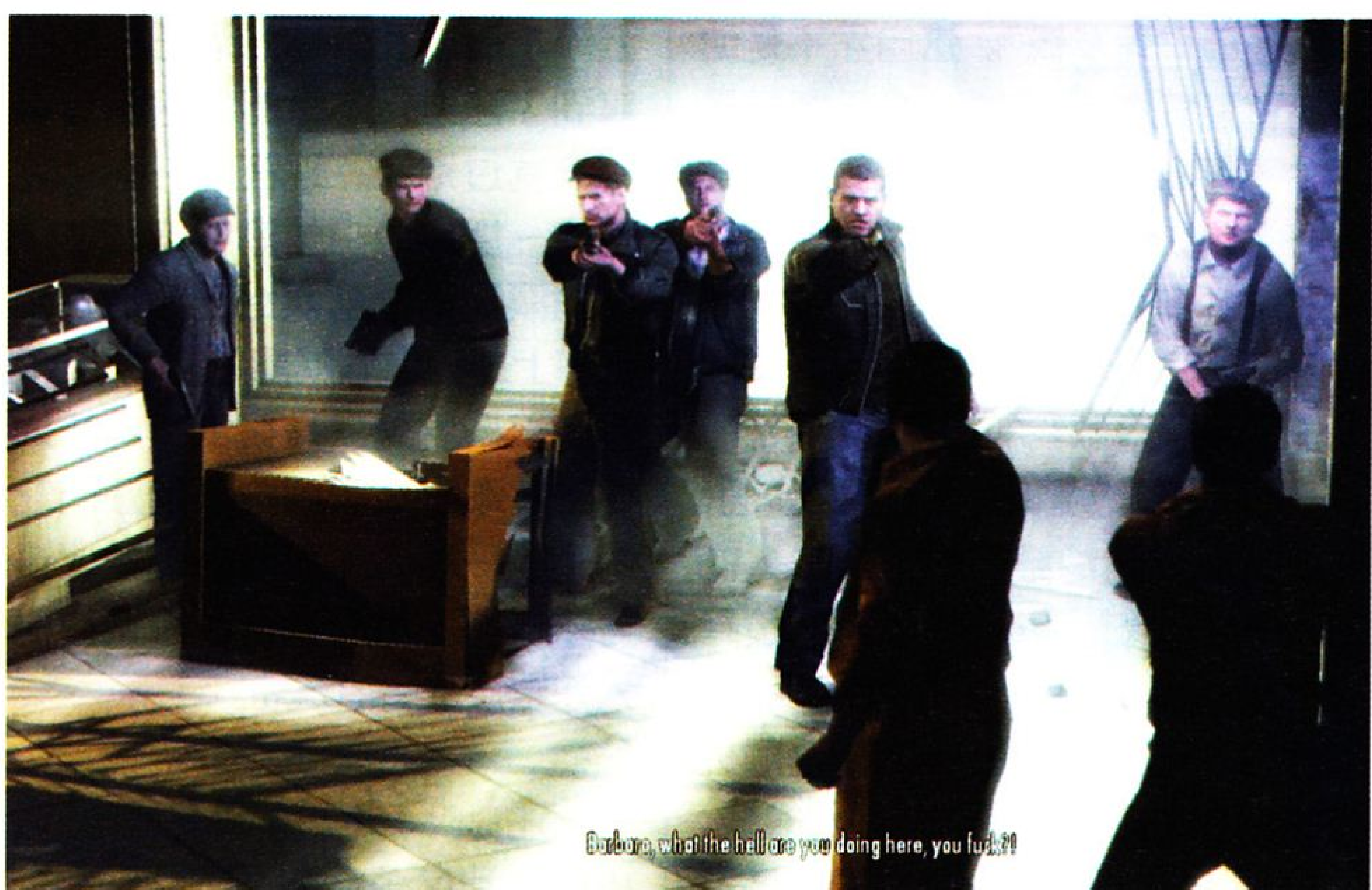
杂志 40：在管理局的大楼内，坐着一个守卫的一楼大厅前台桌子上。

杂志 6：在管理局的大楼的地下室层，进入有报警器的房间右边的仓库里，在前两个货架之间。



第 4 章 MURPHY'S LAW 墨菲定律

小意大利，1945 年 2 月 11 日



昨晚忙了一宿，一觉睡醒已经是中午，乔在桌子上留了一张纸条给我，让我带上家伙和撬锁工具去老地方见他，又有活了。乔和亨利已经等在酒吧里，维托坐在亨利对面，点了一杯咖啡。维托抱怨着昨天的不顺利，亨利说："世事难料，不想干回码头搬箱子去！"旁边讲公用电话的西装小胡子大声骂着脏话，放下听筒后走到亨利旁边没好气地说："你给我搞定，今天晚上就要！"这个小胡子男人看来是亨利的上司。原来是珠宝店欠钱不还，家族老大动怒，决定今天晚上派人去商业区的珠宝店里偷些值钱的东西做补偿，一切都安排妥当了，只要等夜幕降临，换上电话修理工的服装，没人会怀疑。当然，干活的人是维托和乔。

六个小时之后，维托和乔穿着黄色修理工制服从酒吧里走出来，撬开锁进入珠宝店，从陈列柜中拿起昂贵的饰品放入包中，一切都似乎天衣无缝。而就在两人觉得即将大功告成之际，透过珠宝店玻璃窗射进的汽车抬头灯耀眼的强光预示着一场大混乱。接着是汽车撞碎玻璃的金属框架的声音，从车里下来几个人，借着明亮的车灯大张旗鼓地闯进店铺，领头的壮汉眉梢上有一条显眼的疤痕，指挥手下说："快拿，能拿多少拿多少，警察要来了！"这群笨贼还知道警察要来！乔认识领头人，他叫布莱恩·奥尼尔（Brian O'Neill），兄弟二人与他们举枪相对，不过警笛声已经越来越近，真打起来对哪一方都不利，两人转身逃跑，从商场的后门出去，从小巷子与大路的路口远远地看着珠宝店大门，刚才那帮人已经被警察彻底制服。兄弟两人呵呵地笑出声来："这种笨蛋，从来都是被当作卖傻力气的家伙雇来干苯活的。"之后乔拿了背包去交差，维托回家休息。

注：墨菲定律的具体内容是："凡是可能出错的事必定会出错。"指的是任何一个事件，只要具有大于零的机率，就不能假设它不会发生。

流程

在 Freddy's Bar 见到乔和亨利。→开车带着乔到珠宝店。→撬开门锁。→躲避警察的追杀，一路跟着乔逃出商店。→逃路过程中要保护乔开门，还要注意围剿的警察。→回到街上时，玩家是被通缉状态，不要走路靠近警察，悄悄溜走找辆车开到最近的服装店买套新衣服换上就可以摆脱通缉状态。→回家睡觉。

【收集】

杂志 9：从商店逃跑的过程中，在一个书店要停下来等乔撬锁开门，利用柜台当掩体消灭冲上来的敌人。等乔打开门后从书店出来有很矮的几阶台阶，上来后在一箱杂志那里。

杂志 2：取得杂志 9 后，在下一个楼梯井里，乔要你跟他上楼，照做之前先调查楼梯后面的角落得到杂志。

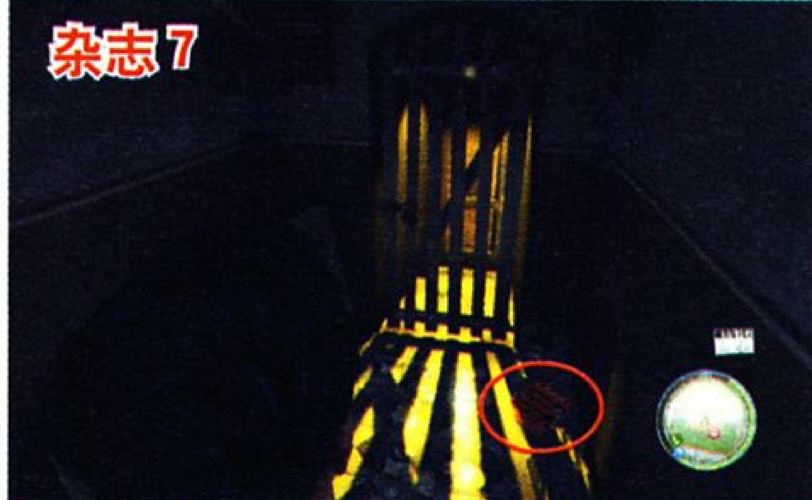
杂志 8：在经过巨大的广告牌后跟着乔来到另一个屋顶，消灭更多的警察后，跟着乔进入一间房子，他让你跟着他从消防通道逃出，逃出之前，在架子旁边的地板上找到杂志。

杂志 7：完成珠宝店的任务后回到乔的公寓所在的楼，在最底层上锁的木头条组成的门前地板上找到杂志。









第 5 章 THE BUZZSAW 圆锯

乔的公寓，1945 年 2 月 20 日



日子还算安稳地过了一个多星期，这天早上维托推开自己的“卧室”门出来，看到乔的一个女朋友站在门厅里，送她离开后自己出门去找乔。大雪后的街道上，刚才那个女人急刹车让后面的车正好撞上，车主下来骂骂咧咧地让她赔钱。维托上去不费吹灰之力将他揍倒。女人邀请维托到她家玩玩，维托礼貌地拒绝了。

来到酒吧，乔、亨利还有上次打电话骂街的小胡子男人——卢卡·格里诺（Luca Gurino）已经坐在餐桌旁吃午餐了，卢卡想让兄弟二人“再进一步”——去为老板杀人。

维托说：“我曾打过仗，那时候的命令就是杀死总统指出来的家伙们。”

这话把卢卡逗乐了，“好，我们就需要你这样的家伙，不问没用的问题。”他说只要维托完成这次任务，便有很大机会正式加入黑道家族，当然，入会费 5000 美元，这可不是小数目，听到 5000 时乔差点儿被食物噎到。说完这些，卢卡起身离开，在楼梯口遇到一个头发已经灰白的男人，之前耀武扬威的卢卡瞬间变得像一只温顺的小猫一样，他说：“都在掌控之中……”啪，一个耳光响响地打在卢卡的脸颊，“上次你就这么说。跟我来，还有一些事情要谈。”卢卡灰溜溜地跟着他走了，头也没回。

亨利告诉二人这次的目标是一个从河那边过来的死胖子，上次杀他的计划就失败了，派去的人还送了命，这次要有周密的计划——在胖子掌管的酿酒厂对面租一间公寓，等他一出现，就用 MG-42 重机枪扫射杀死他。之后几人分头行动，乔和亨利直接到 Misery Lane 233 号公寓等待，维托到 Harry 的武器店取来重机枪。维托了解了更多亨利的身世：他出身自意大利，父亲是有地位的黑道人物，墨索里尼执政后大力镇压黑手党，父亲将他送到美国并让他在克莱门特手下做事，而父亲年岁已高没办法长途跋涉，后来被墨索里尼关进监狱并死在狱中，家人连尸体都要不出，无法妥善安葬。

等了两个小时，目标出现，然而其保镖提前发现了带枪的维托等人，维托架起机枪扫射，已经来不及，目标跑进酿酒厂中。一路追到顶层，胖子走投无路，亨利拿枪顶住他的下巴。一声枪响，然而中枪的却是亨利，胖子在最后关头也顽强反抗，用藏起来的左轮手枪射中了亨利。兄弟二人连忙射杀目标，幸好亨利只是腿部受伤。乔背着亨利，维托开路，冲出爆炸着火的酿酒厂，将亨利送到私人医生 El Greco 家里，像他们这种枪伤，是绝对不能去医院的，因为医院的医护人员看到枪伤做的第一件事是报警，而 Greco 就是那种专门治疗不能去医院的伤势的私人医生。维托离开之前，亨利掏出一叠钱交给他当作报酬，足足有两千块。这刚好够还父亲欠下的债务，维托赶快回到家中，将钱交给姐姐又转身离开。他不想见到母亲，因为母亲会对钱的来历刨根问底。姐姐会帮忙编个缘由的。

流程

穿衣出门。→格斗打倒纠缠乔女友的男人。→到 Freddy's Bar 见乔。→到 Harry 的武器店取重机枪和弹药。→将装有武器的箱子抬上车。→驾车到指定的公寓等待时机。→用机枪将楼下的敌人清光，下楼跟着亨利和乔一起冲进仓库中。→干掉一层的敌人上楼梯到二层之后坐电梯到顶层。→见到走投无路的目标发生剧情。→为乔和亨利开路，沿着楼梯到最底层，避开火焰。→驾车带亨利到医生家，小心不要受到太多伤害，右上角是亨利的剩余生命值，减完之前到医生家院子内。→回到母亲和姐姐的住处。→回到乔的家。

【收集】

杂志 11：在公寓中等待胖子目标出现后，要跟着亨利和乔下楼追赶，先不要下去，顺着公寓内的楼梯到顶楼，找到地板上的杂志。

杂志 10：在酿酒厂追杀目标时，第一层最前方左边是一间酿酒厂办公室，里面有一个工人抱头蹲在地上，杂志在办公室的架子上。

杂志 12：在酿酒厂杀死目标的剧情后，护送亨利和乔逃离爆炸的酿酒厂时，目标的尸体对面有围住货物的铁丝网，旁边两把木头椅子后面有杂志。


杂志 10


杂志 11


杂志 12

第 6 章 TIME WELL SPENT 匆匆数年

小意大利，1946 年 2 月 26 日



几天之后，维托和平时一样出门，身边有无数双眼睛死死盯着他。一个大圆脸的联邦侦探走到维托身前，掏出警徽，问道：“你是维托·斯卡莱塔吗？你因非法散布联邦油票而被捕了，跟我们走一趟吧。”那天夜里买油票的加油站的人之中的一个供出了维托，警察找到了维托的家，并强迫母亲说出了维托的所在。幸好他们不知道维托为谁干活，如果他们知道维托除了偷油票之外做的其他事情，那维托的麻烦就更大了。亨利说克莱门特黑手党家族的老大替他找了一个好律师，审判持续了 3 个月，律师也没办法洗清维托身上的罪名，法官最终宣布：“你在国家最需要它的时候偷走了国家的宝贵资源，维托·安东



尼奥 · 斯卡莱塔，你的罪行有悖市民和这个伟大的国家，现处以10年有期徒刑，联邦监狱执行。”

维托乘着押运大巴到监狱，犯人们隔着铁栅栏大声呼叫着，“新人”在监狱里总是会有非常难熬的开始阶段，统一的寸头，肮脏的牢房，难熬的第一夜，狱霸的欺压……这还不如在欧洲挨枪子好受。

第三天，维托接到乔的电话，让他在监狱中找一个叫利奥 · 加兰特（Leo Galante）的人，乔说他可以罩着维托。在操场上到处打听利奥的消息，却意外地碰到了“老相识”布莱恩，他记恨当时珠宝店打劫一事，如果不是维托，他当时不会落得此下场，不过凭他的智商，这也是早晚的事情。两人大打出手，周围看热闹的人围了一圈，中间一个花白头发的老人神态自如地对身边的人说：“要不要小赌一把？”

布莱恩身强力壮，维托打不过他，但还是英勇反击，挺到狱警赶到，制止了斗殴。维托被关进禁闭室，度过了暗无天日的两天紧闭生活。

光线从打开的大门照进暗室中，迅速将房间填满，维托用手挡住刺眼的光，当视野再次正常之后，他看到花白头发的老人跟着狱长出现在牢门前。老人就是利奥，他报上姓名后，维托说克莱门特让自己找利奥，希望得到利奥的保护。利奥一听皱起眉头：“克莱门特滚蛋去吧！我才不给克莱门特的人提供保护。”他说明自己的来意，其实是想请维托做壮汉Pepe的陪练，为打倒他们的对头布莱恩进行准备训练。维托在一星期的训练中飞速成长，一个星期后，姐姐弗朗西斯卡来探监。隔着铁窗，她告诉维托两件事：一是自己要结婚了，二是母亲得了重病。维托让姐姐去乔那里取自己放在他那儿的所有钱，给母亲找最好的医生，剩下的结婚用。狱警用警棍敲敲桌子，示意时间到了，维托起身准备离开：“你照顾好妈妈……告诉她，我爱她。”

又过了一个星期，今天的活是清扫厕所，跟着狱警到卫生间挨个清理小便池，中途狱警还故意在刚清理过的小便池来了一泡，维托忍着剧烈的恶心再次清理……走前去淋浴，一个胖子请狱警出去转转，之后几个人想对维托干那些监狱中男人总做的事情。

“你们找错人了。”维托警告他们。

“你想乖乖听话还是想吃硬的？”

“干你自己去吧！”维托和三个人纠缠在一起。狱警听到嘈杂声，跑过来一顿毒打，并将维托再次扔到禁闭室中。狱长在关门前将一封信交给维托，然后在身后锁紧牢门，狱警要拉禁闭室的电闸时，狱长摇了摇头。禁闭室中传来撕心裂肺的哀嚎声。

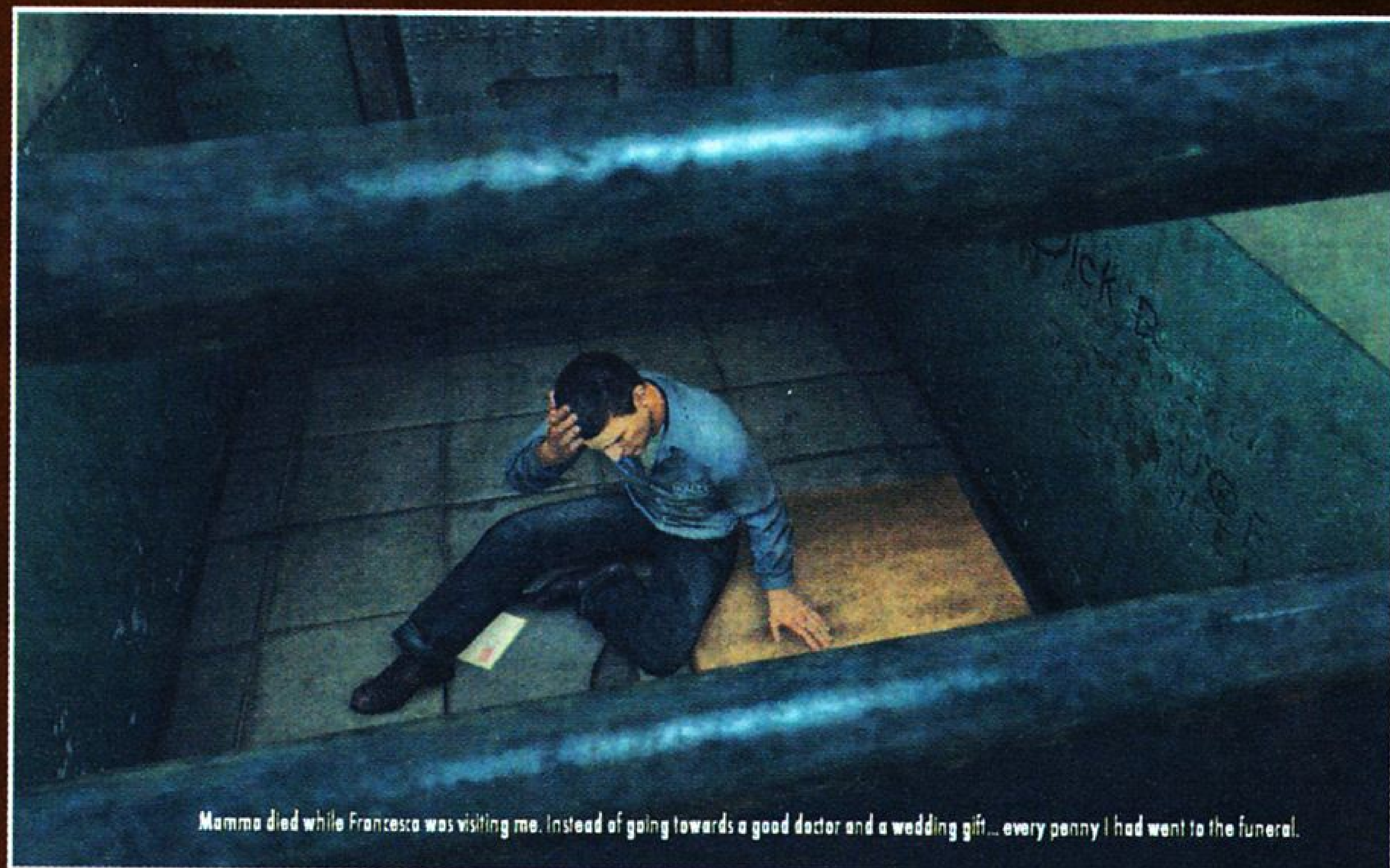
在弗朗西斯卡来探望维托的时候，母亲病死了。维托的钱没能用在给母亲治病和姐姐结婚的事情上，而是全部用在了葬礼之上。

禁闭期限到了，维托重新见到室外的阳光，出来之后看到手臂骨折的Pepe，显然布莱恩不想和Pepe正面对决，而是在约定之日前找了几个家伙对Pepe下了黑手。趁布莱恩一个人在健身房之时，Pepe在外面放哨，维托进去与布莱恩对决。一对一的对决，布莱恩已经不是经过训练后的维托的对手，他见势不妙便掏出藏在身上的匕首，维托和他僵持一会儿，抢过了匕首并割破了布莱恩的喉咙。事后没人知道这件事是谁做的，因为利奥已经将一切都摆平了。维托被请到利奥的牢房——其实是一个宽敞的套间，有书架，有沙发，还有平底锅和灶台，生活在一分钟之内有了彻头彻尾的转变。利奥一边烹饪一边告诉了维托一些黑道上的事情，他说克莱门特家族的老大阿尔佩托 · 克莱门特根本不是什么好人，克莱门特为维托请的律师根本不在乎案件输赢，目的只是确保维托不把他们家族的底子供出去而已，而所提到的什么5000美元入会费完全是违反黑手党原则的无稽之谈，人们是靠自己的信誉和能力进入黑手党的。整个帝国湾也不是克莱门特一人说了算，他只是三个势力之中的一个而已，另外两个家族的老大分别叫卡洛 · 富尔肯和弗兰克 · 芬奇。卡洛是一个年轻的有野心的家伙，芬奇则守老规矩讲荣耀，利奥是芬奇的参谋，所以才能在狱中过得舒舒服服。黑道上有这样一个传统，一旦有规矩被提出异议，三个家族的首领会聚集在一起开一个议会讨论。几个月后，利奥就将出狱，他承诺到时候会想办法帮维托减轻刑罚。

注：全章向电影《肖尚克的救赎》致敬。

流程

到监狱后一直跟着狱警前行。→在自己的牢房内，调查床睡觉。→在操场上向左前方走触发格斗剧情（必败战）。→在健身房与Pepe练习反击，按住A躲避攻击，躲避动作做出之后马上按B反击，和Pepe来回练习几次。→离开健身房时触发剧情。→走到观众围成的圈中央开始格斗并取得胜利。→一星期后跟着狱警去干活，中途被人带走到洗衣房进行格斗，并取得胜利，战斗中除了用防守反击外。→再次和布莱恩对决，并取得胜利触发剧情。

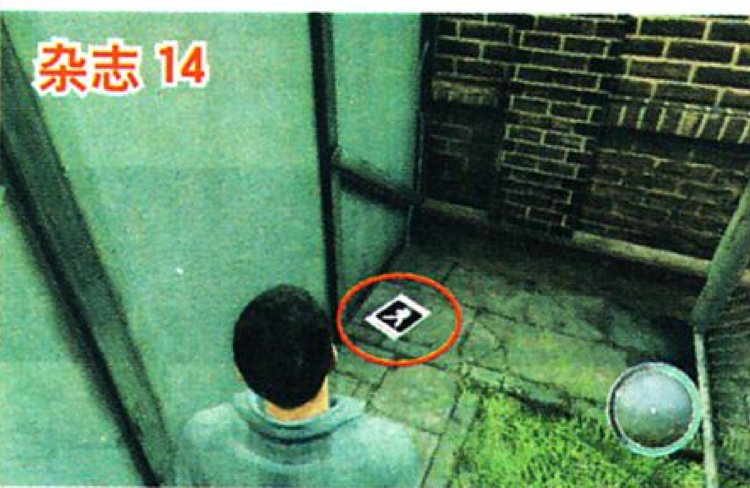


【收集】

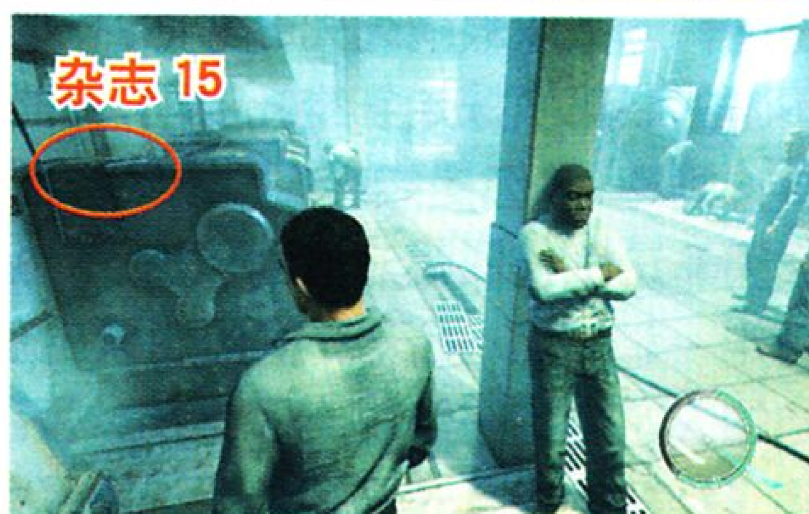
杂志13：第一次来到监狱的操场上之后在左侧一排木条长椅后面一个躺在草地上睡觉的囚犯腿旁。

杂志14：拿到杂志13后，穿过监狱操场的篮球场，在篮球场旁一个灰色建筑后面的地面上。

杂志15：洗衣房之战打败对手后，有警卫来告诉维托有人来看望他，先不要出去，杂志在一台大型烘干机上。

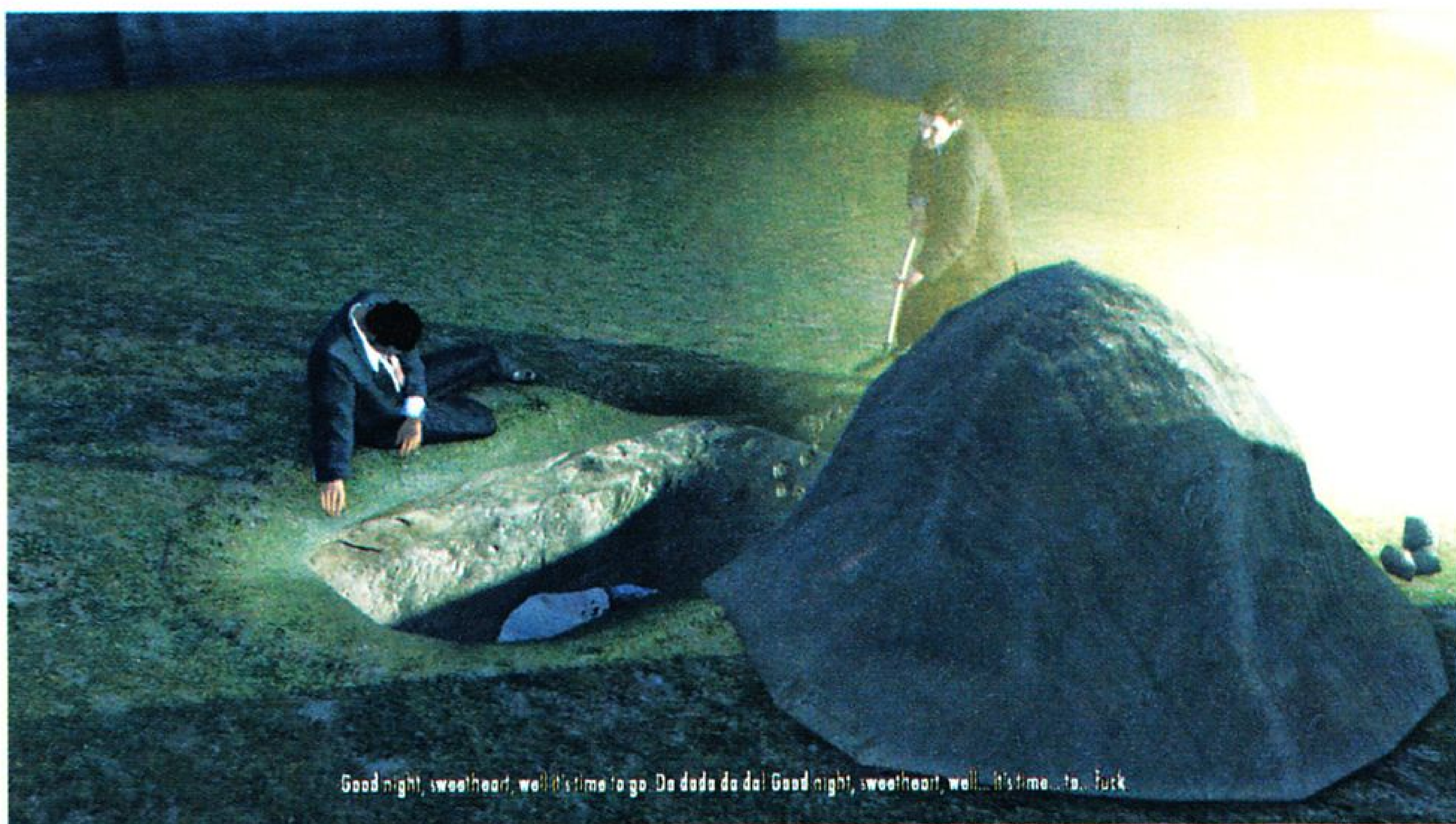






第7章 IN LOVING MEMORY OF FRANCESCO POTENZA 纪念弗朗西斯科·波坦察

帝国湾，1951年4月10日



利奥履行了自己的诺言，他出狱之后动用关系网，将维托的量刑减了4年。1951年，维托出狱，虽然在狱中时乔总会来看维托，并告诉他外面都发生了什么，不过当他重新走在人群中时，他觉得这是一个全新的世界，这和2年兵役结束时的感觉相似却又天差地别，6年，街上的车辆种类大幅更新，电台里播放的音乐也有了截然不同的口味。

6年来，乔混得越来越好，他为维托租了一套公寓，并先付了一个月的租金，还掏出200美元给他。维托头一次看到自己印象中不怎么讲究穿着的乔穿一身黑色西服，还挺帅气。乔将艾迪介绍给维托认识，三人一起来到夜总会花天酒地，边喝边玩边聊，维托得知乔现在和艾迪一起在卡洛·富尔肯的家族中做事，富尔肯家族正在扩充人手，乔已经加入了一段时间，艾迪问维托是否愿意加入他们的家族。对于现在一无所有的维托来说，他自然同意。三人举杯庆祝，艾迪还说自己不能喝太多，今晚还有重要的事等着他去做……

歌舞升平，时间飞逝，本来衣着得体头发油光发亮的乔和艾迪两人在酒精和美女的双重作用下不成人形，清醒的维托将两人带出夜店，两个醉鬼站在街上醉到连自己的车都认不出来。

三人上了车，维托坐在驾驶席上，觉得车内的气味比呕吐物还难闻。这时候艾迪才醉醺醺地说："是后备箱……里面藏着个家伙……"

开到荒郊野外，艾迪已经找人挖好了坑，现在要做的就是把尸体抬出来了，据艾迪说，尸体已经放了几天。打开后备箱，一股恶臭扑鼻而来，一大群苍蝇嗡嗡地飞来飞去。艾迪和乔都在一旁干呕，这脏活又要由维托来干了。将只穿一条底裤的男人丢进坑中，借着车头灯的灯光，维托一铲铲地将土填进去，艾迪晃着身子走来走去，大声唱着歌，卧在一旁的乔稀里糊涂地念叨着："这本来不是你的欢迎回家派对中的环节，但是这也挺好的不是吗？我好久没到森林里来玩了……"

完事儿之后，乔将艾迪带到自己家睡觉，艾迪醉醺醺地夸奖维托。老朋友，新朋友，美女佳酿，陈尸墓地……真是一个美妙的夜晚啊！

注：处理尸体的情节向电影《好家伙》致敬。

流程

到乔的公寓。→得到一把新的手枪，来到乔为你租的新家。→跟着出租房屋的人参观完自己的家之后出门到服装店买身西服之类的像样衣服。→回到乔的公寓。→和艾迪一起去夜店玩。→将车开到荒郊野外的Hillwood。→干完活后带两人回到乔的公寓。

【收集】

杂志16：来到在Harry的武器店（地图左上角，显示一把冲锋枪图标），在武器店内楼梯旁的地板上。

杂志50：在乔公寓所在大楼的顶层走廊的地板上。

杂志17：在你的新公寓所在大楼二楼走廊内的一张桌子上。


杂志50

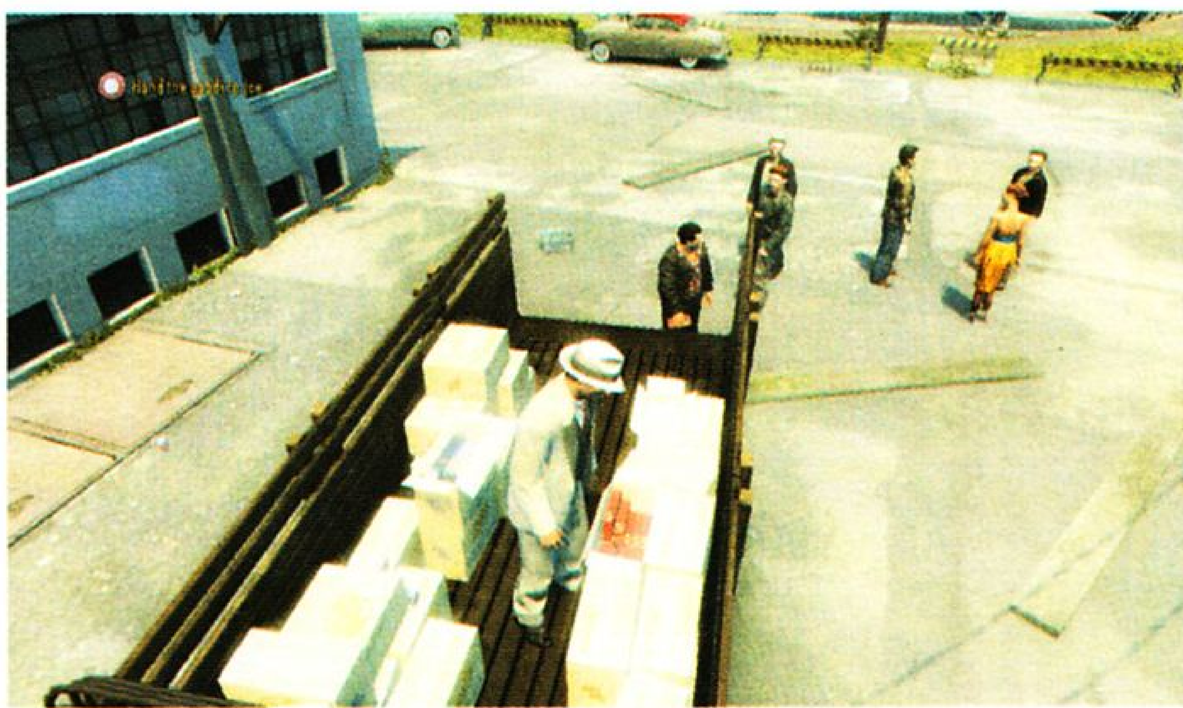

杂志16


杂志17

第8章 THE WILD ONES 狂野之人

住宅区，1951年4月11日

乔带着他的小跟班马蒂（Marty）一大早就将维托从他的美梦中叫醒，今天他们开着卡车一起去为艾迪卖走私烟挣钱，马蒂今天的任务就是把卡车开来，兄弟碰头后马蒂就离开了。第一个目的地是河边区，路上兄弟二人谈话中，维托不想让马蒂这个小孩子卷进黑道，而乔则觉得没什么，而且他也只是让马蒂开开卡车、送送货之类的，那孩子看电影看多了，以为自己已经是黑帮的人了。



一天下来收成不错，可是在最后一个卖烟点卖烟时，有几辆车停靠过来，从车上下来几个家伙，声称这是他们的地盘让兄弟二人交出10箱货，乔怎么可能怕地头蛇？话不投机，其中一个家伙扔了一个燃烧瓶到卡车上，车厢内的烟瞬间燃起熊熊烈火。乔暴怒，一枪毙了上前说话的家伙，其他小混混见势不妙驱车逃跑。乔给艾迪打电话报告损失，艾迪在电话那头大声骂着脏话，他说这车货值2000块，这么丢了他不会轻饶两兄弟，他还说别闹出太大乱子，他不想看到明早报纸上关于血溅当街横尸遍野的头条报道。不过正好，德里克的手下史蒂夫正想为了自己的侄子报仇，治治那片地区横行霸道的小混混，他让维托到Crazy Horse见史蒂夫。

来到郊区，史蒂夫带着一帮人等在这里，马蒂也在他们之中。小男孩怎么能乱用枪？乔想阻止史蒂夫，不过还没说出口，就被史蒂夫的一句"孩子也要学习学习"堵了回去。Crazy Horse是那些混混的据点，史蒂夫计划的第一步是把这里毁了，一人一把冲锋枪，扫射！第二步是去他们现在所在的铸造厂（Foundry）打仗。每人带了一支棒球棍，可是对方见面就掏出手枪，激烈的枪战从铸造厂的一头打到另一头，彻底横尸遍野了……史蒂夫完事儿后拍拍屁股走了，可是2000块钱怎么搞？兄弟二人看到大红色的跑车不错，弄到码头去能卖不少钱，于是维托开了一辆送到码头运上货轮，2000元到手，交给艾迪后他算是心满意足了。

流程



穿衣下楼。→和乔开车到Riverside。→按红、蓝、白的顺序将烟扔给乔。→到下一个目的地卖烟。→驱车追赶逃跑的小混混。→一定会追丢，跟丢后找电话亭给艾迪打电话（追丢的地点和乔的公寓很近，他的公寓门口路边就有电话亭，小地图上以电话听筒图标表示，靠近按X使用，拨给Eddie Scarpa)。→驾车到Crazy Horse与史蒂夫汇合。→跟同伴一起扫射木屋。→驾车到Foundry。→一路跟着同伴与敌人开战，杀死所有敌人。→驾驶门口的红色跑车（Rod）到码头，开上闪光的升降梯后下车，得到2000块。→到餐厅将钱交给艾迪。→回家睡觉。

【收集】

杂志46：在你的新公寓里，厨房的餐桌上。

杂志19：在铸造厂开战后，第一条直路一路向前，走到锻造厂的第一个转弯处会发生几秒钟的过场动画，下面要消灭对面的很多敌人，前方箱子上有一些汉堡和一把M1步枪，左前方的一间小房间内，在油桶上有杂志。

杂志21：转弯后继续一路向前，前方有在空中架起来的细长金属走道，第一个上面有敌人扔燃烧瓶下来，继续前进第二条金属走廊下面的油桶旁有杂志。

杂志20：在铸造厂的尽头，结束战斗后先别开车离开，走进左边楼梯和大楼之间的一条狭窄小巷，在小巷里右转，火旁白色床垫和床，杂志就在床下了。


杂志46


杂志19


杂志21


杂志20

第9章 BALLS & BEANS 球球豆豆

住宅区，1951年5月6日

到奢华的Maltese Falcon饭店见艾迪，这次他引荐维托见到了家族老大卡洛·富尔肯。卡洛问及对阿尔佩托·克莱门特和卢卡的看法，维托坦言他们曾经想骗自己5000块然后还将自己扔进了监狱，总结起来就是“不地道”。艾迪接着说，富尔肯家族的三个同伴：卡洛的会计师Harvey Bean和他的两个保镖Tony Balls、Frankie昨晚消失了，谣传卢卡与这事儿有关，他让维托去Freddy酒吧等卢卡露面，然后跟踪他到他们的窝点打探实情，如果情况属实，就干掉卢卡，能救人就尽量救。

在酒吧门口蹲点，跟着卢卡到了克莱门特的工厂，从下水道溜进工厂里，维托身上的西服沾满了肮脏的臭泥。正好看到卢卡从车上将用手铐锁住的几个人押到工厂里，悄悄潜入进去，同伴被吊在宰猪车间内受到卢卡的严刑拷问，成功救下Bean和Balls，可惜Frankie已经被杀害。敌人蜂拥而至，一路杀出来，Bean还抓住了被困在仓库里的卢卡，生气的Bean决定慢慢折磨死他，让维托先行回去向卡洛报告。

维托回到饭店，乔告诉维托说卡洛请兄弟二人加入他们的黑道家族，并且就在今天晚上举行入会仪式，维托喜出望外。

当晚，卡洛请来弗兰克·芬奇和利奥，以及自己家族的重要成员，围坐在长餐桌旁，举办兄弟二人的入会仪式，他说：“从今天起，你就加入了这个秘密的家族，一个被选者的社会，一个对于外界世界不存在的圈子，这个家族对你来说将比你自己的家庭、神或是你的国家都更加重要，如果我要你杀死你自己的亲兄弟，你也要毫不犹豫。伸出你扣动扳机的手指。”卡洛用刀子划破维托的右手食指，血滴在圣母的画像上，卡洛用蜡烛点燃那画，“跟我宣誓，如果我背叛家族……就让我的灵魂在炼狱中燃烧……”

仪式的最后，资格最老的芬奇在众人面前讲话，告诉两位新人最根本的规矩：“不管你们做什么，绅士们，远离毒品！不要贩毒！那是我们的清规戒律。”

维托在心中回想自己之前走过的人生，虽然在监狱中度过自己青春中最美好的几年，但是今天他仍旧选择这条路，做了那么多肮脏的勾当，他心中一直谨记的就是一定要出人头地，无论冒多大危险，都要成为一个大人物！

在黑手党内工作，兄弟二人年轻气盛，混得相当不错，维托也在自己曾经向往的海滨别墅区购买了一套豪华的别墅。一个多月的时间一晃而过。

注：Maltese Falcon（马耳塔之鹰）豪华酒店是帝国湾最高级的饭店之一，是富尔肯家族的地盘。和Freddy酒吧一样，都曾在禁酒令期间违法销售酒品。



流程

出门到Maltese Falcon饭店。→带上足够的武器找一辆快些的车到Freddy's Bar等卢卡。→开车跟着卢卡到克莱门特工厂，路上不能靠太近或太远，如果离远了右上角会有倒计时提示，时限内追到一定距离内即可。→在工厂外下车，与正在修车的人对话。→进入下水道。→从下水道出来后立刻靠在掩体上以免被人发现。→爬上箱子和管道进入工厂里，这里必须全程潜入进去，被发现就会游戏失败，在走廊上等一个屠夫拎着刀开门经过后进入他打开的门绕过前面的两个守卫，之后在连成方形的工作台的房间贴着桌子一点点移动到对面，转弯时不用起身，按X即可从一个掩体转移到紧挨着的另一个掩体后面。→格斗战胜壮汉救下同伴。→跟着Bean杀出去，干掉开车前来的敌方增援，躲在窗户后面攻击院子里的敌人比较安全。→开车回Maltese Falcon饭店见卡洛。→出门换一身衣服（到最近的服装店买）再回到Maltese Falcon饭店。

【收集】

杂志41：在Maltese Falcon饭店见艾迪，离开前在饭店的吧台上找到杂志。

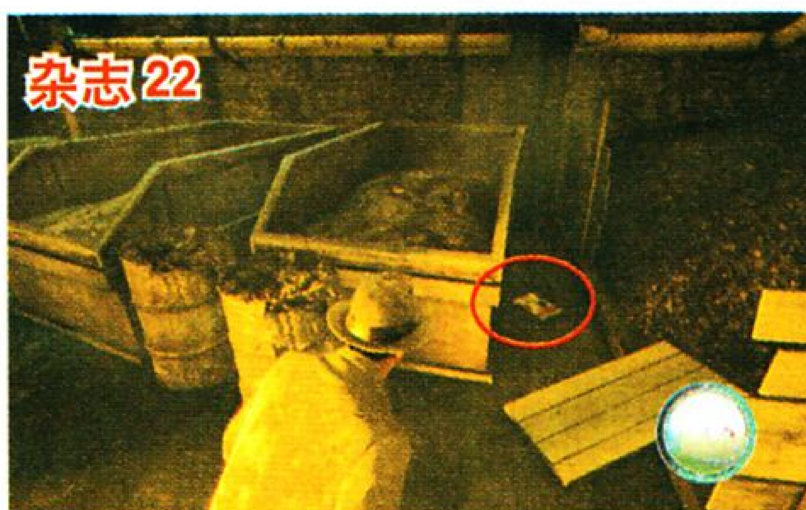
杂志23：由下水道进入克莱门特工厂时，在下水道内前行时，第一个岔路口会有污水泼在维托身上，走左边的岔路在尽头找到杂志。

杂志22：从下水道出来通过箱子和管道进入工厂后，在第一个房间内看到一个守卫坐在椅子上睡觉，旁边二个金属箱旁有杂志。

杂志24：克莱门特工厂内救下两个同伴后，从进来的门出去迎战敌人时，左侧正方形的宽敞屠宰车间内（刚才需要围着连成方形工作台潜行过去的房间），杂志在前方靠墙的两个矮柜旁边。


杂志41


杂志23


杂志22


杂志24

第10章 ROOM SERVICE 客房服务

维托的别墅，1951年6月15日

克莱门特拷问卡洛的人，这就意味着开战，而维托等人又杀死了卢卡，一切已经明朗，克莱门特肯定想先出手对付富尔肯家族，卡洛、艾迪、乔和维托在乔家商议要在克莱门特出手前干掉他。乔已经有了计划，今天克莱门特会在Empire Arms Hotel酒店内召开家族会议，他们要用炸弹将他们一网打尽。维托质问乔，为何这么危险的任务要让还是孩子的马蒂参与，乔说马蒂从小跟他混，没问题的，他只是远远地等着并开车把他们接走而已，维托心中非常不想再次将一个孩子卷进这巨大的旋涡中。

来到酒店，兄弟二人让马蒂拿了手枪在停车场等着他们干完活下来逃跑，非但万一，千万不要开枪，否则会打草惊蛇。两人换上清洁工的制服准备混入大楼内，在电梯口看到亨利从电梯走出来，他们几个人还拖着一个被打得浑身是伤的男人。很久没有见到亨利了。坐电梯来到18楼会议地点，



被告知有人在会议室被打了（就是刚才在电梯口看到的那个人），正好借此进入会议室假装打扫，乔将炸弹安装在长桌下面，维托将引爆导线拉出窗外，然后清理了地上的血迹离开18楼。沿着楼梯到顶层找到擦玻璃专用的升降台，在18楼窗外看着里面克莱门特的人围坐在长桌四周。维托假装擦窗，乔设定引爆器，妥当之后，升降梯上升，刚离开18层的高度，下面的炸弹就提前爆炸了，升降梯剧烈震动。回到18层，克莱门特竟然躲过一劫，拼命向大楼外跑。两人一路追赶他到停车场，一直等在这里的马蒂被克莱门特的人射杀，不是悲伤的时候，维托让乔上车，亲自开车追赶克莱门特，愤怒的乔从车窗射击。街道上激烈的追逐战结束，乔下车上前看克莱门特是否死透了，老头还有一口气，乔扣动扳机，将整整一梭子子弹射进车厢。

回到乔的家里，维托拿起一瓶酒，躺在沙发上，乔打电话告诉艾迪搞定了，可是马蒂死了，他悲伤地说。艾迪说克莱门特挂了就行，马蒂的死只是一个很小的代价，事情总是这样发生的，明天来取钱。乔暴怒，大声喊道，那是我的兄弟！之后愤愤地挂了电话，对维托说：“我想，你该回家了。”他看着窗外，大口地喝着酒。

睡到午夜，电话铃将维托吵醒，Lone Star酒吧老板在电话那头说乔在酒吧里喝得大醉，还拿着手枪，维托赶忙开车过去准备把乔带回来。

乔一个人坐在酒吧角落的桌子旁，一手拿着酒瓶一手拿着手枪，“这杯敬你，我的小兄弟马蒂……你像个男人一样战死。”他神志不清地絮絮叨叨，拿着枪的手一个劲儿地砸击桌面，枪不小心走火，正好打中酒吧老板，维托没有办法，将乔送回家，自己去处理掉尸体。

流程

开车到乔的公寓。→和乔、马蒂开着装有炸弹的车到Empire Arms Hotel。→从Hotel后面进入停车场，和乔一起等待内线开门送保洁人员衣服（自己可以乱转转）。→在电梯门口按X打扫地面。→其他人走后坐电梯到18楼。→跟着带路的人到会议厅，安装炸弹剧情后到门口按X打扫。→走楼梯到房顶，干掉所有敌人找到擦窗户用的升降梯。→坐升降梯下去，拿起拖把装作清洁人员，等乔设定好引爆器，发生爆炸剧情。→追杀克莱门特，坐电梯到停车场。→开车追克莱门特，乔会进行射击，他们有两辆车，目标在黑色的轿车上，不用管白色那辆，转弯时抄抄内道很容易追上目标，一直紧随黑色轿车前进，乔就会干掉车内的家伙。→回家睡觉，晚上被电话铃吵醒。→接电话后去Lone Star酒吧。→将尸体拖上车，开车到乔家。→开车到废弃汽车厂（地图表示B），将车停进碎车机中，到碎车机上面按动开关。→回家睡觉。

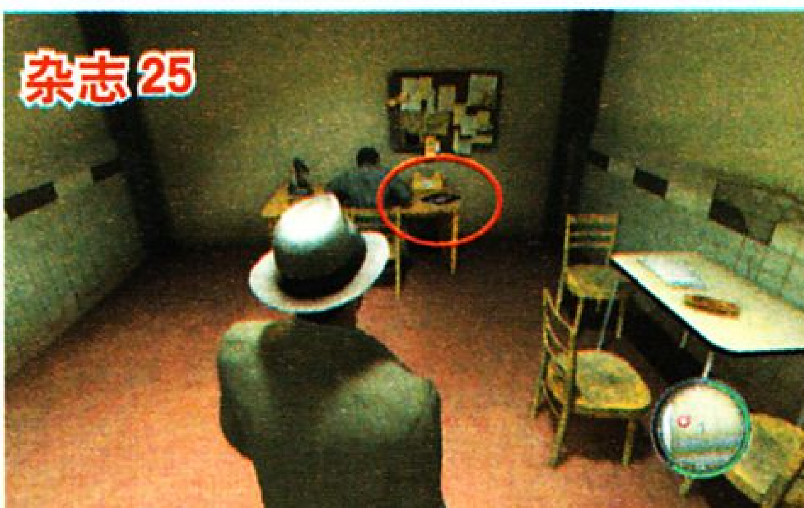
【收集】

杂志25：Empire Arms Hotel，在停车场同层的洗衣区的一间办公室内（Daily Room），里面有个人趴在桌子上看书，在这张桌子上放着杂志。

杂志27：在酒店会议室安装好炸弹之后，要跟着乔通过楼梯到屋顶，先不要跟着他上去，顺着楼梯到16层，前方有铁栏挡住楼梯无法继续向下，在地板上找到杂志。

杂志26：酒店炸弹爆炸后，到屋顶上，找到控制擦窗升降机的控制台，到控制台前先不要按开关，杂志在小平台角落。

杂志48：完成酒店的情节，回到自己家中，睡觉之前，在卧室旁浴室内的浴缸旁边。


杂志25

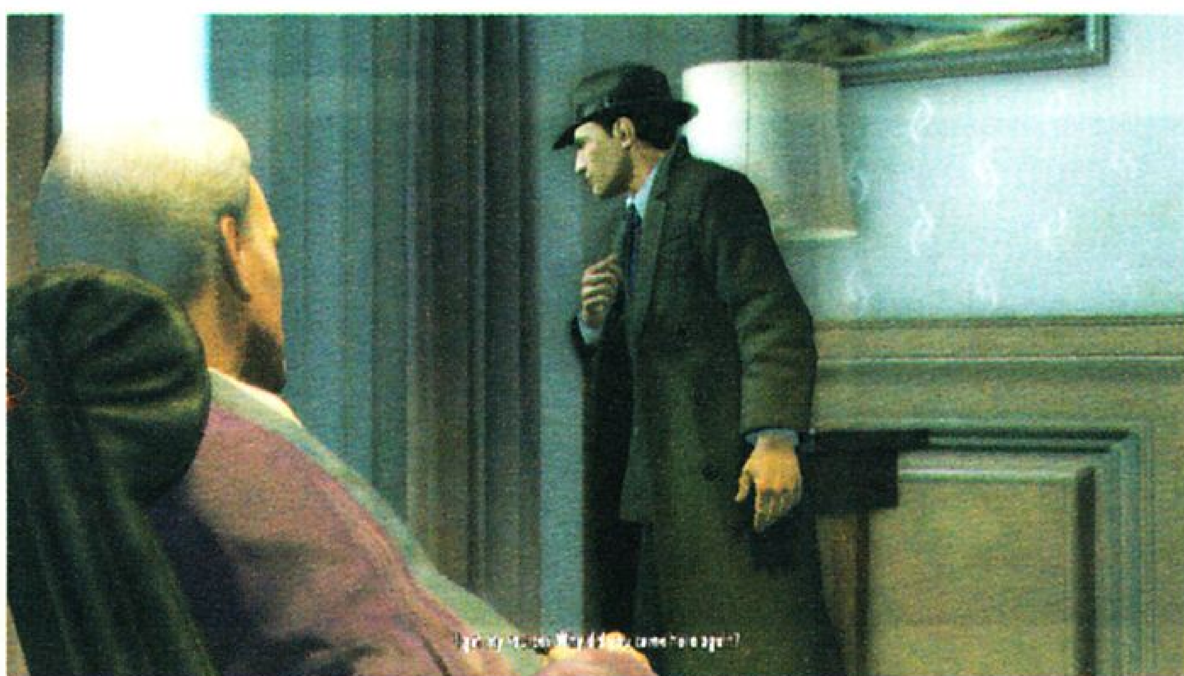

杂志27


杂志26


杂志48

第11章 A FRIEND OF OURS 我们的朋友

维托的别墅，1951年7月27日



突袭克莱门特的事情已经过去一个多月，一天早上亨利找上门来，克莱门特死后，他家族的人都成了没根的野草，亨利自己也很担心卡洛的人会对克莱门特残党下毒手，希望在富尔肯家族的维托可将他引荐进富尔肯家族。维托和亨利一起来到Maltese Falcon饭店，爱迪说利奥自己其实一直背着芬奇搞毒品，芬奇一直被蒙在鼓里，而现在利奥还在芬奇面前挑拨离间，反咬一口说富尔肯家族在贩毒，爱迪提议在芬奇信以为真并出手干预富尔肯家族前先动手除掉利奥。这件事爱迪就交给希望入伙的亨利去做，他承诺今天之内一定完成任务。

维托是讲情重义之人，利奥对自己有恩，而且就他对利奥的了解，这位明事的老人绝对不会趟一滩浑水，事情定有蹊跷，于是在亨利离开后便急忙起身驱车去警告利奥有人要去杀他。赶在亨利之前到了利奥家，老爷子一副泰然自若之情，说一切都了然于胸，并告诉维托实情，其实是富尔肯家族一直在交易毒品，克莱门特想强势入伙，所以卡洛除掉了他，现在他又想除掉芬奇家族。维托当下也无法判断孰是孰非，当务之急是在亨利赶到前确保利奥的安全。

就在亨利闯进利奥家搜寻利奥的时候，维托成功将利奥从阳台用毛巾连成绳子顺到路上，然后送利奥到火车站乘车离开这个是非之地。

维托回到家，姐姐弗朗西斯卡坐在家门口的台阶上哭，问明缘由，原来是姐夫Eric搞外遇，还动手打姐姐。维托找到在朋友家开派对的Eric并狠狠地揍了他一顿，而事后姐姐却吓坏了，她电话到维托家说现在她看到的不是那个和她一起长大的弟弟，而是一个暴力成性的男人，他哭着说："我不认识你了，维托，你……离我们远一些，明白吗?就……就不要再来找我们就好!"

夜里，维托睡在床上，门外停下几辆车，几个家伙从车上下来用燃烧瓶放火烧着了维托的别墅。维托被吵醒，发现置身火海，慌忙逃到乔的家。乔打电话了解情报，说这些进攻维托的家伙带头人叫Desmond，他是刚刚兴起的小混混帮派头目，为了向其他人证明他们的能力，所以要做些看起来勇猛的勾当，当然，选择维托为攻击目标也是有理由的，Desmond是布莱恩的堂兄弟，他们总有一天要报复维托，于是今天他们动手了。这些家伙的根据地在一个叫Hill of Tara的酒吧，兄弟二人开车过去将一群小混混干掉，乔将维托安置在马蒂之前住的地方。

流程

穿衣开门见到亨利，开车带着他到Maltese Falcon饭店。→在时限之内赶到利奥家。→不要让亨利发现你们，在利奥的房间中转一下，打开几道门找到桶里的毛巾。→用毛巾连成绳子从阳台下到街上。→开车带利奥到火车站。→回到自己家门口见到姐姐。→开车去目标公寓的厨房里教训Eric，取得格斗胜利。→回到家里接电话。→睡觉。→房间着火，开门到卫生间，从卫生间的窗户跳到户外，躲开敌人的视线从房子后面绕一圈，弄辆车到乔的住所。→换上乔为你准备的衣服，和乔一起开车到Pub Tara酒吧教训小混混。→开车追赶逃跑的敌人（追不上也不会任务失败，但是会少拿一个成就／奖杯）。→回到自己的新家。

【收集】

杂志47：在利奥的家，二楼走廊一个窗台上。

杂志29：在利奥的家，二楼浴室的编织条制成的篮子上。

杂志28：教训姐姐的丈夫的流程中，来到他开派对的公寓内，打开关着的一扇门进入房间，杂志在一个醉倒在地的男人身旁。

杂志49：自己的别墅被烧毁后，到乔家求助，在他打电话时在他房间里转转，杂志在乔的床旁边。

杂志30：到Tara酒吧教训小混混时，战斗结束后，在酒吧内一条走廊尽头，杂志压在木箱下。


杂志28


杂志47


杂志49


杂志29


杂志30

第12章 SEA GIFT 舶来之礼

马蒂的公寓，1951年9月22日



马蒂的家脏乱得像垃圾场一样，不过现在的维托身无分文，家当都被那一把大火烧得一干二净。在重整旗鼓前，只能忍忍，暂时在这里过渡一下。

维托到公园见乔和亨利，亨利说经过他调查，卡洛除掉克莱门特的惟一原因确实就是两个家族都在贩毒，而克莱门特偷走了卡洛的客户，而那之后，卡洛会展开对最后一道阻碍——弗兰克・芬奇的对策，这和利奥告诉维托的情况几乎完全吻合。

既然家族的领头人都在贩毒，亨利提议他们也一起做一票，他已经找到了货源，只要能搞到35000美元的资金提货，之后倒一下手就能挣几万块，而钱可以去找帝国湾最出名的高利贷主Bruno借。维托问万一卡洛发现了怎么办，亨利说因为卡洛也在做这生意，所以不会干掉他们，顶多从中抽取利润而已。三人见到Bruno，商定借钱的事，最后的方案是今天借走35000美元，周五之前还回55000美元，

如果逾期不还，每周多加一万美元利息，Bruno 还警告三人，说不还钱的话他们肯定跑不出自己的手掌心。三人拿了钱到交易地点向贩毒帮派买毒品，交易过程非常顺利，提了 20 公斤毒品出来，却被一帮警察拦住，乔上前寒暄，发现他们的鞋不对，那尖头皮鞋绝对不是警察的制服配鞋！和假警察之间展开一场大战，三人杀出重围又甩开敌人的追踪。路上，亨利实话实说，根本没有那么手头阔绰的买家，跑一次腿就挣大钱是不可能的，他们要将一包包毒品派送出去。维托没有退路，只能跟着两人在一次次交易中出生入死，万幸，一切顺利，即使有想搞鬼之人，也被三人轻松摆平。钱都寄存在亨利那里，现在剩下的事情就是周五将一部分钱还给 Bruno 了。

流程

接电话后到公园见亨利和乔。→去找 Bruno 借钱。→到交易地点买毒品。→拿着毒品出门时与敌人战斗。→跟着亨利和乔一路杀到停车场，干掉驱车前来的敌方增援，打爆车可以最快地杀死大批敌人，最好留一辆一会儿离开时用。→在大门前下车手动打开大门之后开车出去。→摆脱敌人的追踪到达卖货目的地。

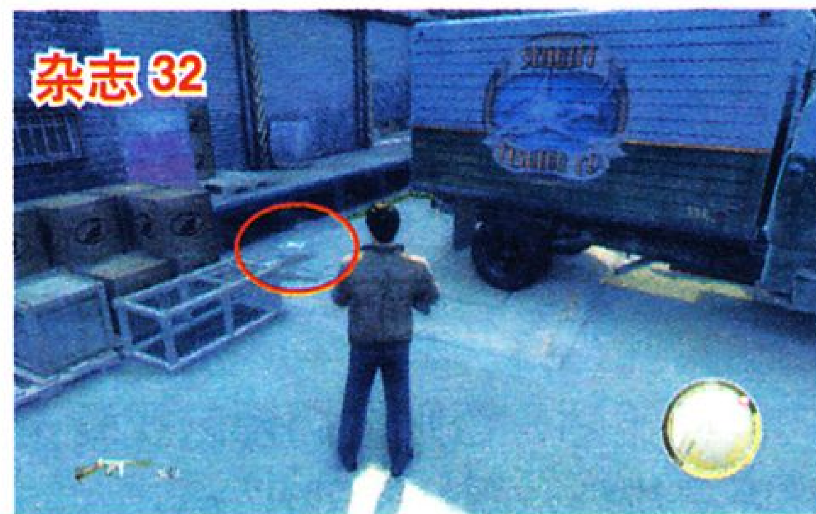
【收集】

杂志 32：进入仓库，停下车后，恢复对主角的控制权后，在主停车区南边，在一辆运货车后面。

杂志 31：找到杂志 32 后，穿过停车场，到一条向北的狭窄小巷尽头，杂志在角落垃圾箱后面的地上。

杂志 33：和假警察开战后，上楼后要跑过一条狭窄的架空走廊到对面的楼内，进入对面楼后，在一排绿色的控电箱旁的地上。







第 13 章 EXIT THE DRAGON 巨龙之怒

乔的公寓，1951 年 9 月 24 日



维托和乔沉浸在挣到大钱的喜悦之中，第三天，在乔家玩得开心之际，电话响起。亨利说卡洛不知道从哪条道上知道了亨利进行的毒品交易，派艾迪找他要提成，开口就要 6 万块，如果交了这些钱，剩下的就不够还 Bruno 了。亨利不想继续在电话里讲这些，他们约在公园见面。维托和乔一起驾车来到公园，下车向中央走，远远地听到前方痛苦的哀号声，两人赶忙跑过去，看到几个人挥舞着棍棒和砍刀围着倒在地上的亨利往死里打，兄弟二人掏枪杀死所有持有凶器的敌人，但还是太晚了，亨利倒在血泊中，浑身都是伤，乔大声呼喊着亨利的名字。亨利闭上血肿的双眼，身边的乔痛哭着咒骂杀人者。停在一旁的深蓝色轿车里的人在看到亨利死后缓缓驶离，维托看到了，坐在车里的人是之前卖给他们毒品的贩毒帮派小头目，亨利随身带着的钱也被这些人抢走了。在警察赶来之前，两人上车跟踪小头目。因好兄弟亨利的死让乔暴怒，维托让他冷静一下，在不知道敌人的底细之前，不能轻易下手，两人开车慢慢跟着蓝色轿车，到了名为龙的饭店，乔说在他们把钱转移走之前，冲进去杀个片甲不留还有可能找回钱。没得选，退肯定是死路一条，只有拼死一搏。两人凭着两把枪杀入了饭店，地下室是鸦片馆和武器制造工厂，在最底层的办公室找到小头目，他的手下已经全挂了，乔的枪口对准他的太阳穴，小头目说："亨利是内鬼，他为联邦警察工作。他已经将我们的交易情报报告给了联邦警厅。"乔完全不信他的鬼话，而且那笔钱他早已转移走了。乔大骂着将子弹射穿小头目的脑袋。现在一切都乱了，贩卖毒品的帮派如果认为是卡洛派他们来搅乱一切的，那就意味着黑手党和毒贩之间的战争彻底展开了。

乔沉浸悲伤中，决定明天一早再从长计议。

流程

和乔一起去公园。→驱车跟踪蓝色轿车，不要太近，不要太远。→进入饭店杀死所有敌人，跟着乔坐电梯到下层鸦片工厂。→潜行杀死敌人。→坐电梯到最下层找到小头目。→跟着乔经过地下室新开的门走楼梯到街上，警察大批赶到。→不要冲到街对面，砸开左手边便道旁汽车的车窗开车逃跑，不用甩掉警察，到达乔家楼下就会触发剧情。



【收集】

杂志 34：饭店内，主大厅二楼西南角的座位上。

杂志 36：杀死饭店大厅所有人后，跟乔一起向饭店深层走，在吸鸦片区跟乔坐电梯前，楼梯左边的隔间内，杂志在箱子上。

杂志 35：坐电梯下来到鸦片制造工厂层，这里提示要暗杀敌人，来到下一个区域，场景内有很多工人，乔会近身暗杀一个走廊上的守卫，这时候进入死去的守卫旁边的房间，里面有大量的舞起，杂志在一个箱子上。

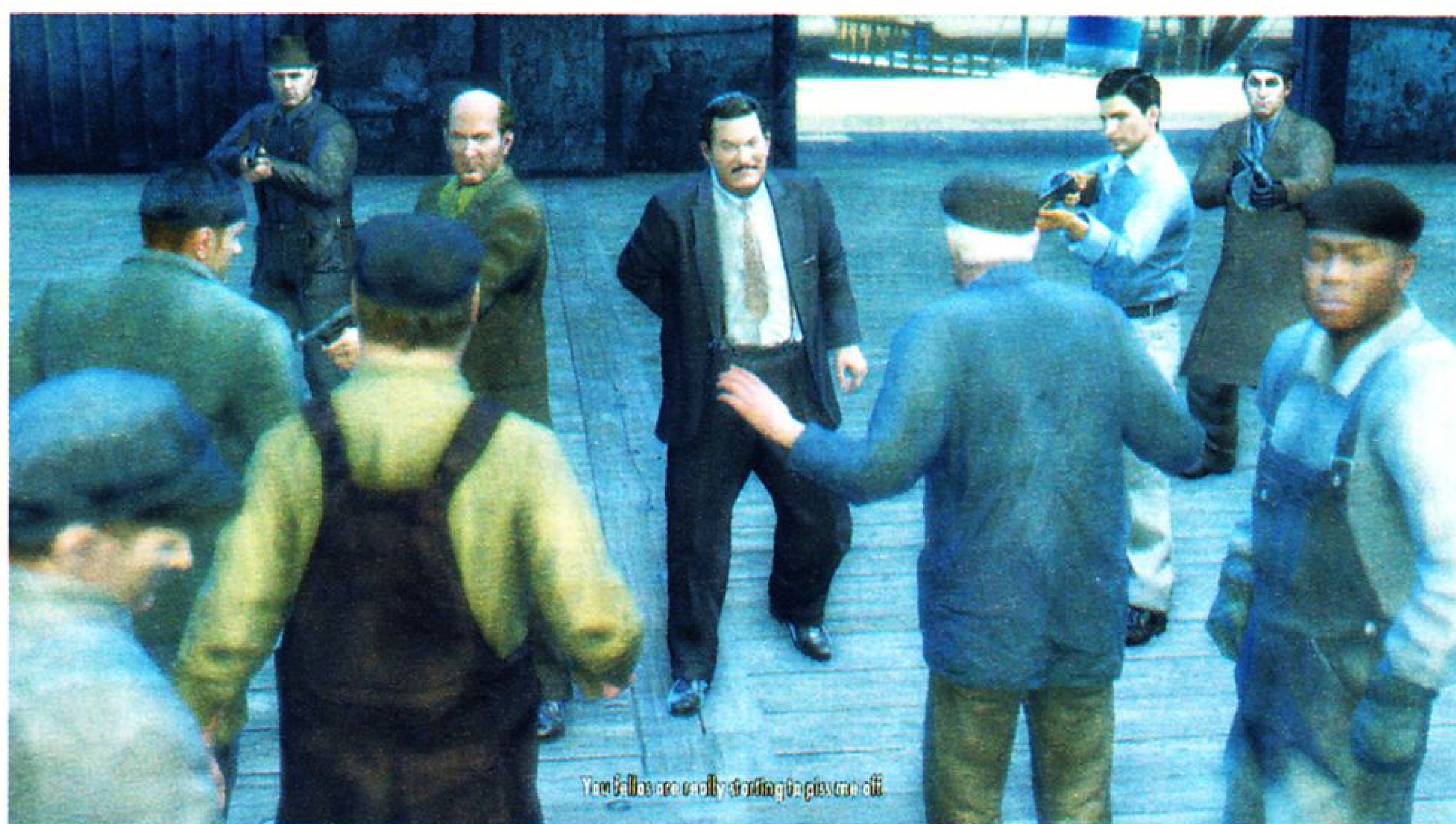






第14章 STAIRWAY TO HEAVEN 通往天堂之路

牡蛎湾码头，1951年9月25日



今天是周五，如果不在今天挣够钱还给Bruno，维托和乔就没有活路了，Bruno的人一定会追杀二人到天涯海角。乔一早给维托打电话，两人要去杀死一个被警察重点保护的污点证人，他背叛了家族，成为黑道的叛徒（一代的主角）。开车到别墅区，乔下车走向背对他的老人："Angelo先生？"

老人转过身，看着两个男人。

"Salieri先生让我给你带个好。"乔话音刚落就接上一声霰弹枪命中胸口的闷响。警察闻声而来，两人驾车逃走，之后分别行动，每人去筹备27500元以凑足55000。

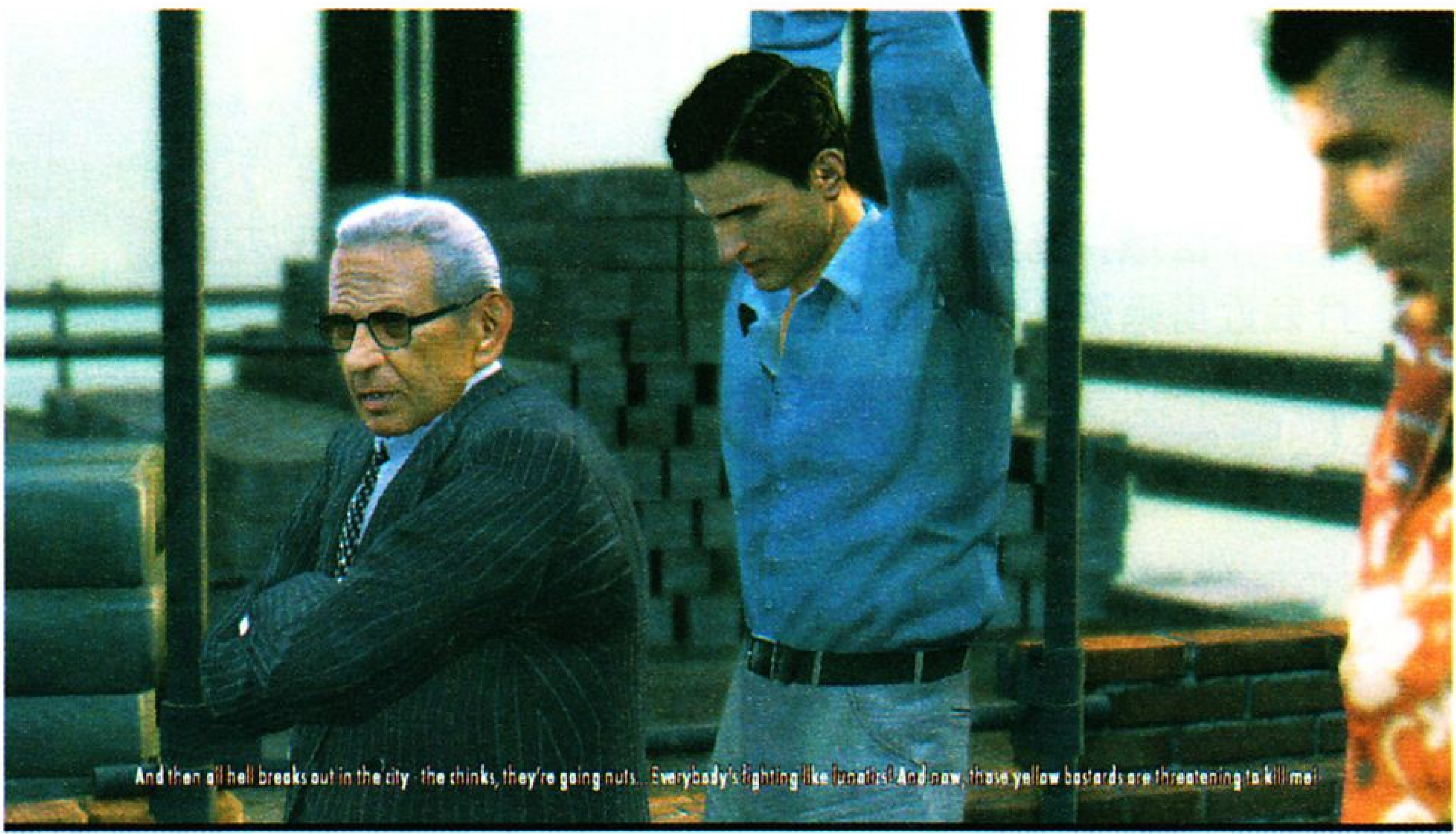
维托决定到德里克那里看看有什么活可以干，德里克说工人们罢工了，他让维托帮他解决这场争端，酬劳是1000块。镇压罢工可是德里克的"老本行"。维托接过霰弹枪，跟着德里克和他的手下到厂房去，原来是德里克解雇了一个工人，而其他人都为这个被解雇的人打抱不平。看到全副武装的德里克一伙，工人们不敢闹事，德里克说："10分钟之内回去干活，否则你们都去找新工作吧。维托，看好他们！"

"维托，你是斯卡莱塔家的孩子？"一个花白头发的老人惊讶地说，"在他对你的父亲做了那些可怕的事情之后，你怎么还为这个家伙做这种事！"

原来数年前，是德里克溺死了维托的父亲！这个禽兽不如的家伙先是压迫工人，让所有艰辛的劳动者身背重债，让他们深陷泥潭之中为自己工作，在杀了安东尼奥·斯卡莱塔之后还无耻地利用他的儿子……在工人的数把枪的掩护下，愤怒的维托杀死了杀父仇人德里克和他的所有手下。维托从德里克的办公桌内拿到了他的2W块钱，虽然还差一些才能还清欠Bruno的钱，但是维托偷卖了几辆车，便也凑足了27500元。

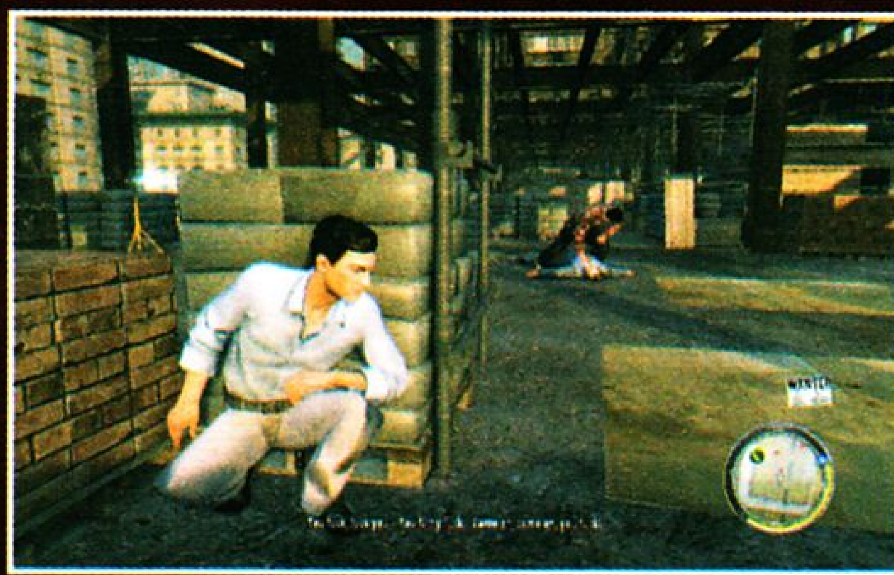
到乔的公寓，维托第一次按响门铃，但是无人来应，于是维托去吃了点东西。几个小时之后回来，仍旧没人，维托觉得出问题了，决定去外面找找他。维托到他们经常碰头的老地方Maltese Falcon饭店找到艾迪，艾迪说他听说贩毒的亨利死了，虽然还没有证据指明维托和乔是亨利的同伙，但是等刚刚出远门的卡洛回来之后，一定会查清一切的。最后，维托来到Giuseppe的杂货店里，Giuseppe说乔确实来过他这儿，还问有没有什么工作可以尽快挣到钱，但是就在乔刚说了几句，芬奇家族的几个人就进来把他绑走了，Giuseppe还说他们可能将乔带到芬奇管的Mona Lisa酒吧了。维托到酒吧去找兄弟，看守的家伙将维托敲晕，送到一栋正在建造的大楼顶层。

维托浑浑噩噩地睁开双眼，兄弟二人被吊在房梁上，弗兰克·芬奇在他两人身前踱步。严刑拷打也没办法让两人承认贩毒和跟毒贩的火拼的行径，老爷子下楼去，让手下继续拷问。兄弟俩趁守卫不注意，拉断横梁挣脱了束缚，乔将闻声赶来的守卫揍倒在地。兄弟二人捡了枪，一路杀下大楼。维托将受了重伤的乔送到私人医生那里，然后带着两个人攒够的钱到Bruno那里。Bruno见到维托很是吃惊，因为现在满城风雨，亨利也死了，没想到维托能带钱来还给他，谈话中还得知，父亲曾经借2000块高利贷的债主就是Bruno，不过一切都已经是陈年往事，而且Bruno并没有要求任何人到他这里来借钱，不管是维托还是维托的父亲，都是自己敲开Bruno的门的。



流程

开车带乔到目标地点。→乔杀死目标后驾车摆脱警察通缉。→到码头见德里克。→跟着德里克到厂房。→一路杀回德里克办公室所在的厂房，进门后后面的大门锁上，躲在右边的箱子后很安全，不会有燃烧瓶扔过来，干掉所有人后调查德里克办公室内的桌子获得23129.25元。→通过卖车或抢店铺挣够27500。→到乔的公寓找他，按门铃没人应门。→到Maltese Falcon饭店见艾迪。→到Guiseppe的杂货店找乔。→到Mona Lisa酒吧找乔。→挣脱束缚后捡起地上的手枪。→潜行杀死几个敌人一路向下，杀死所有人。→出门后驾车带乔到医生处。→乔将自己挣到的27500元教给维托，维托去Bruno所在地还钱。

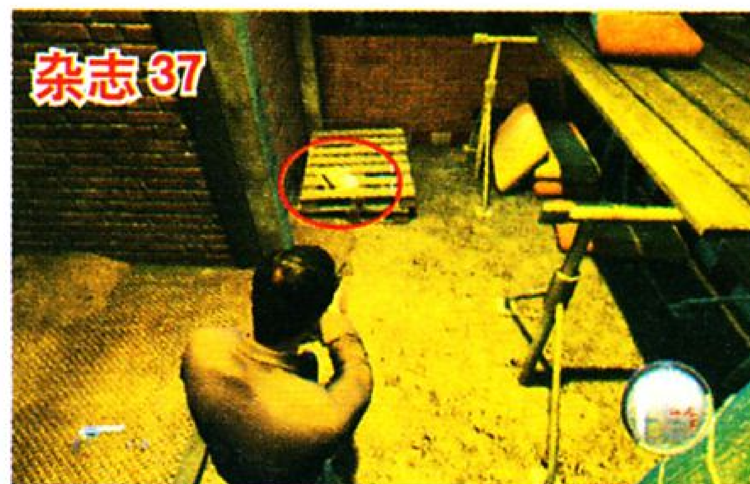


【收集】

杂志44：和乔一起被抓走，恢复神智后发现在一栋建设中的大楼内，挣脱束缚并放倒守卫后，到该层东南边（右前方）的一块隐蔽处找到杂志。寻找红色的砖墙，就在那里了。

杂志37：逃脱大楼时，跟着乔一起下楼，敌人向你扔燃烧瓶并让主通路着火，你必须爬上左边的一堆建材板通过，爬上建材板之前，在地面上木条组成的板子上找到杂志。

杂志38：得到杂志37后，通过这层时，在直线走廊大该1/3或1/4处，探索南边（右边）的房间，这里有光线透过帆布照进来，在这个房间内找到杂志。

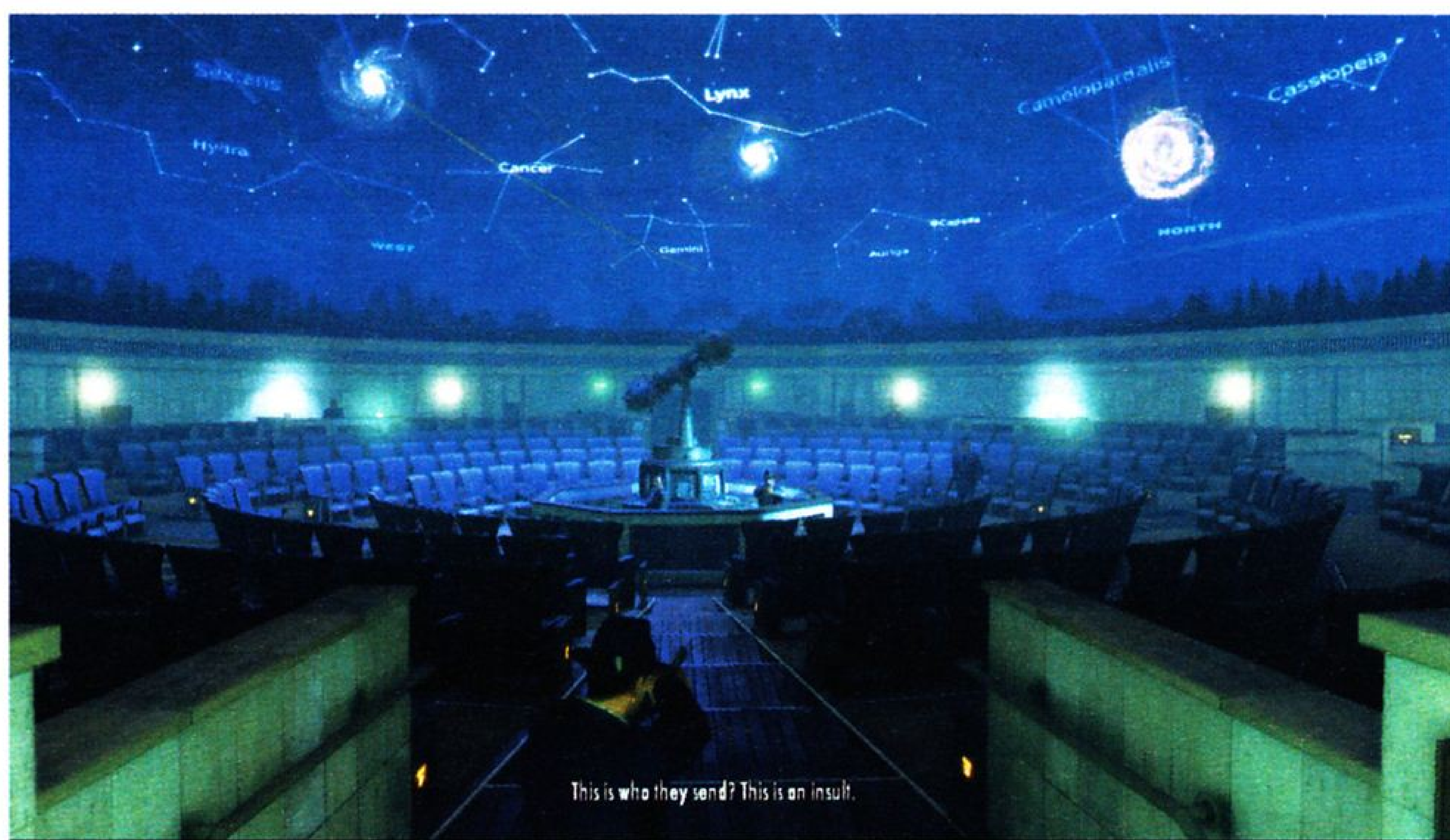






第15章 PER ASPERA AD ASTRA 披星戴月终抵彼岸

牡蛎湾码头，1951年9月26日



维托无法安眠，事情一团糟，而且只会向着越来越坏的方向发展。他们做的事迟早会被世人发现，只是时间问题，卡洛、芬奇和贩毒者都不会放过他。在他当初走上这条路时，他梦想的是金钱、靓车、女人、荣誉和自由……一路上，算是或多或少获得了一些，但是随之而来的是牢狱之灾、对生活的恐惧和朋友的鲜血。

还完钱的第二天早上，维托接到卡洛的电话，让他去天文馆一趟。维托走出破旧的公寓，在自家门口迎接他的除了倾盆大雨之外，还有老朋友利奥。被枪指着坐上利奥的轿车，从利奥严肃的表情和紧紧盯着维托的眼神看，就能将接下来的事情猜得八九不离十了。利奥已经搞清楚了一切，亨利是联邦警察的卧底，带着维托和乔去贩毒，想从中取证。这场和毒贩发起的战争中，意大利黑手党和毒贩都死了将近一半人，而现在联邦已经掌握了各个帮派的大量情报，贩毒事件和这场大战都难逃法律的制裁。不过利奥仍旧念着狱中的旧情，还有维托曾经从亨利手中救他一命的恩，给维托最后一个机会，只要他去将卡洛杀死，就放他一条生路。这是维托最后的机会。

维托只身一人到了卡洛的天文馆，巨大的建筑内布置满了卡洛的手下。进门前，守卫让维托交出身上的枪，维托直接干掉两个守卫，开战。一路杀到天文馆正中的星象馆，漫天的星象模型似乎象征着冥冥中注定的命运。卡洛和他的手下们在维托一个人面前根本无所畏惧，卡洛讥讽维托，说他这十来年不过是一只被人招来唤去的猩猩，还是乔最懂事理。说话间，乔已经悄然站到维托身边，他的枪口指向维托的太阳穴。维托看着同自己出生入死的兄弟说："乔，你要相信我。"

乔低声说："数到三，一起射死那个混蛋。"

兄弟二人在圆形的天文台杀死了卡洛所有的手下，维托的枪指着身中数枪但仍未毙命的卡洛。"你知道吗？这十年来我做的全部事情只有一件——杀人。为了我的国家……为了我的家庭……我杀死所有挡在我路上的人。"维托每说一句便将一颗子弹射进卡洛的身体，最后一枪命中他的后脑。他问乔："卡洛是怎么承诺你的？"

"他让我做掉你，然后就让我做头目，给我手下人，你知道，几乎所有我想要的一切。"

"那你为什么帮我？"

"你忘了吗？你还欠我5块钱没还呢！"兄弟即如此。

走出天文馆，乔看到门前站满了芬奇的人，维托告诉他，一切都没问题，已经和利奥说好了，放心。维托坐上利奥的车，乔被利奥的人安排到后面的车上。

"一会儿见。"乔摆摆手。

路上，维托身边的利奥出奇的沉默。维托看到身后载着乔的车拐入了岔路，维托大声喊着："怎么回事？他们要带乔去哪儿？"

利奥一直望着窗外，不看维托一眼，他说："抱歉，孩子，乔不在我们之前的承诺中。"维托的领带被微开的车窗透进的风刮起来，啪啪地打在他铺着伤疤的脸上。

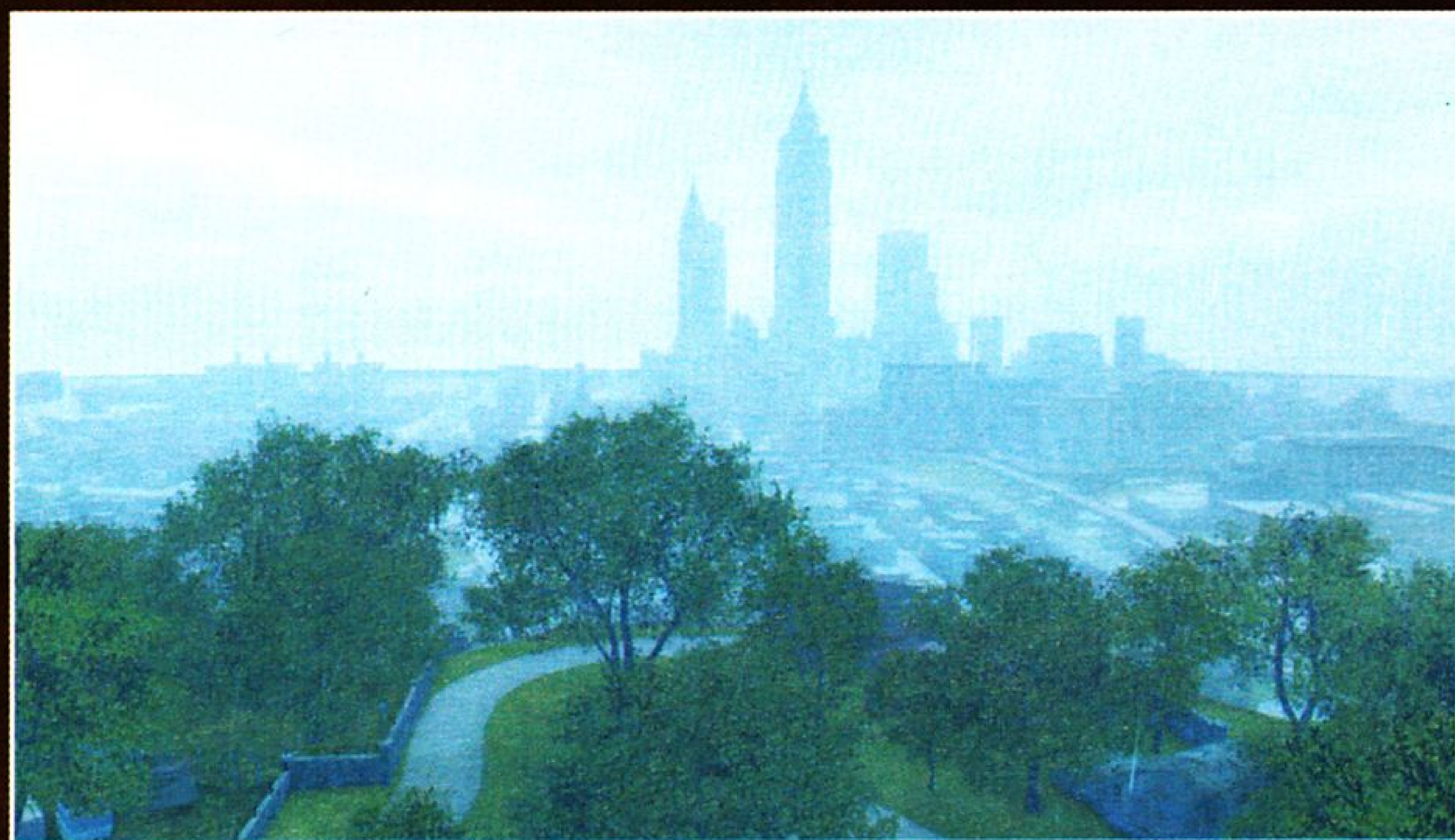
注：

1. 本章标题为拉丁俚语，对应的英文意思是"Through hardships to the stars"，通过艰辛的旅程到达星星之上。

2. 本作结局也算开放式，不是一个大团圆式的欢乐结束，维托前路漫漫，而之前的一切都像泡沫一样，与自己最亲的人一个个离自己而去，死去的父亲和母亲，无法再面对的姐姐，最后，浴血的兄弟也被带入岔路，生死未卜，从芬奇的人的行动和利奥最后的一句话看凶多吉少，应该是被杀掉或交给警察，做这场帮派大战的顶罪羊。

流程

接电话后出门。→从利奥的车上下来后弄辆车到天文馆(Planetarium)。→一路杀死所有人，在最后圆形的星象馆内会有大批敌人一波波出现，用中央的环形桌子做掩体，躲在后面转着圈消灭所有敌人后发生剧情。→和乔走出天文馆游戏结束。



【收集】









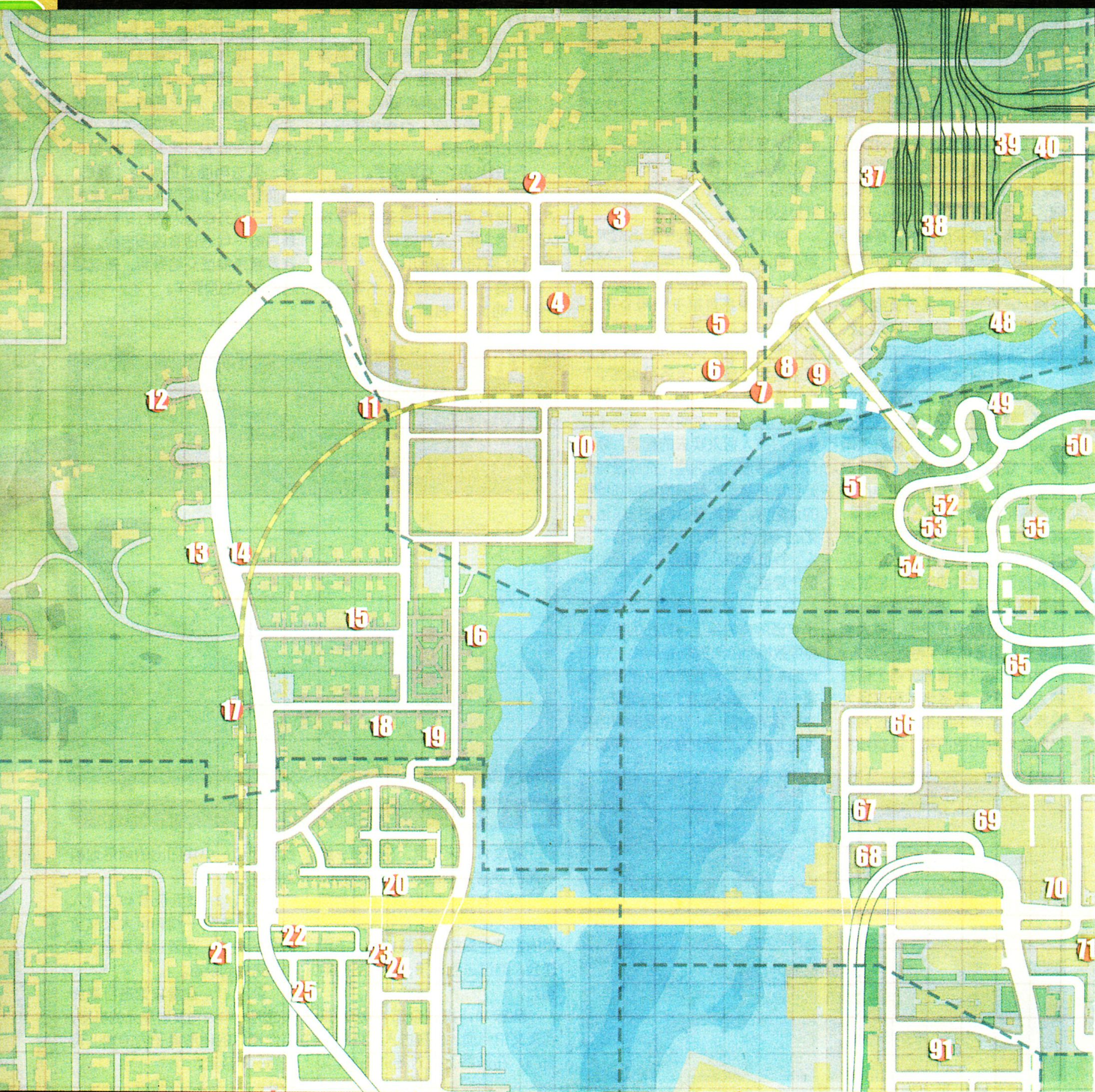
杂志45：天文馆，在外面一路杀死几波敌人刚进入天文馆内时，前方房间内有一些楼梯，上方是圆形的露天窗户，可以看到蓝天。下楼的路被金属围栏路障挡住，不用理会，跑过去到楼下，在角落的地面上。

杂志39：找到杂志45后，来到天文馆屋顶，你要进入远处的一道门，在通路上背对要进入的门，找到西边一小块凹出的角落地板上的杂志。

杂志43：找到杂志45后进入目标门，来到一间有巨大天文望远镜的房间，在望远镜后面，在楼梯旁找到杂志。

杂志42：在星象馆进行最终决战时，中央有发射星光的机器，用作掩体的环形桌子内的地上有最后一本杂志。

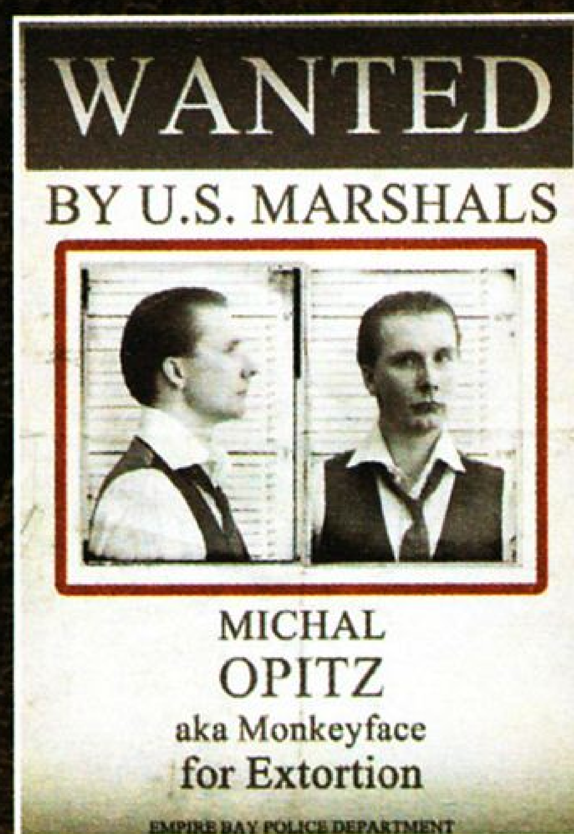
通缉海报地图
WANTED POSTERS



游戏一共有159张通缉海报，都在帝国湾各个建筑的表面张贴，不会有随着剧情流程而取得不了的情况出现，有些海报张贴在比较不容易发现的地方，不过按着标号的地点，在建筑物外围转一圈应该就可以看到了，另外，有些场景需要撞开铁门才能进入。

可以在游戏进行到最后的章节再统一寻找。下面地图上的标号为较理想的寻找顺序，按着数字序号标注的位置依次寻找所有的通缉海报，才不容易找漏，导致重新找一遍的悲剧。要注意的是以下地图上的标号并非对应游戏中找到的海报的编号。





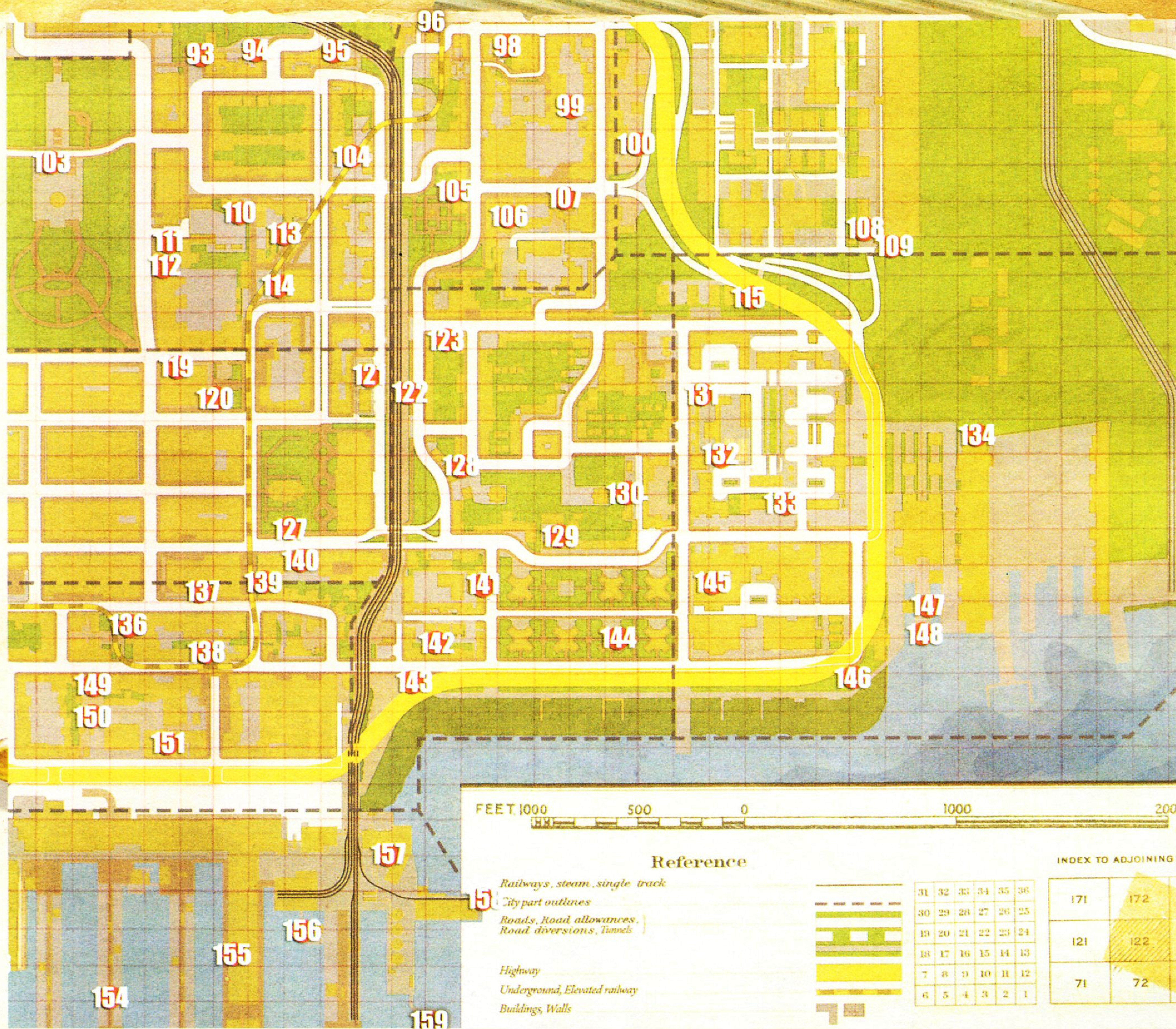
全成就取得方法

Achievements

本作全成就难度不高，除了 50 本杂志和 159 张通缉海报比较费时以外，都很容易取得。如果想一周目完成，就在一开始选择 Hard 难度开始游戏，该难度下敌人攻击力更高，主角生命更脆弱，回血速度也更慢，掩体战术是必须的，经常购买子弹保持最强火力，可以选择购买燃烧瓶、手雷等高伤害武器，反正钱也是会被没收的……（十四章别乱花就行。）剧情流程成就很多，其他大部分遗漏的成就都可以通过通关后选择章节来完成。



成就	取得方法	成就点数
Viva la Resistenza!	完成第 1 章	20
Home Sweet Home	完成第 2 章	20
The Price of Oil	完成第 3 章	20
Night Shift	完成第 4 章	20
Good Spirits	完成第 5 章	20
Time Well Spent	完成第 6 章	20
Last Respects	完成第 7 章	30
The Wild Ones	完成第 8 章	30
Man of Honor	完成第 9 章	30
Checking Out	完成第 10 章	40
Our Good Friend	完成第 11 章	20
Chasing the Dragon	完成第 12 章	40
Chop Chop!	完成第 13 章	40
Met at Work	完成第 14 章	50
Made Man	在中等难度或更高难度下完成游戏流程	50
Tough Nut	以困难难度（Hard）通关。	100
A Real Gentleman	第二章打倒纠缠妹妹的男人后，走路去 Joe 的家，路上会遇到一对男女在修车，听他们吵完靠近汽车引擎按 X 修理	10
Back in Business	第二章，为 Mike Bruski 完成第一个任务	10
Big Brother	第二章开始时打倒纠缠妹妹弗朗西斯卡的男人	10
He Who Pays the Barber	第三章主线流程中获得，让码头工人交理发费（保护费）	10
The Professional	第三章不触发警报偷取油票，暗杀大楼内的三个守卫，并到地下室关闭报警器，再偷取油票。	10
Mail Man	第三章中，在时间结束前卖掉全部的 6 份油票	10
A Lesson in Manners	第五章开始时发生 Joe 的女友被人纠缠的事件，将纠缠她的人打倒	10
Hey Joe	第十章主线剧情，将 Joe 误杀的酒吧老板的尸体处理掉	10
Wake Up Call	第十一章，不被亨利抓到，帮助利奥成功逃跑。在亨利抵达前，走过几扇门，找到一个装满床单的桶，按 X 调查就可以成功逃脱	10



成就	取得方法	成就点数
End of the Rainbow	在第十一章，到烧毁维托家的小混混们所在的酒吧，杀掉所有人后出门上车追赶那辆逃跑的黄色小车，撞它，直到里面的家伙死掉。	10
The Mafia Never Forgets	第十四章的剧情，杀死一个污点证人，他就是一代的主角 Tommy。	10
Out for Justice	第十四章随剧情取得	30
Finish Him	结束你所引起的一切。第十五章通关后就会获得。	50
Collector's Item	找到任意一个隐藏要素，杂志或通缉海报都行	10
Ladies' Man	找到全部的 50 本 Playboy 杂志	40
Card Sharp	找到全部 159 张通缉海报	40
Sharp Suiter	购买一套高级的服装，第九章剧情让你去换一套衣服时，出门最近的那家服装店就有，买一件“Tailored Suits”，110 块。	10
Tuned Ride	将任意一辆车升级一次，第二章剧情中即可获得。	10
Dream Handling	将任意一辆车的引擎升级到最高级	10
Cruise Control	开任意一辆车，保持在 30 英里／小时的速度以上开 5 分钟。要找一条足够长的、弯道少的路线，以最接近 30 英里／小时的速度开上 5 分钟（太快的话一是容易撞，二是直路很容易就开完了）。可以将限速器打开，这样即使一直按住油门也能以 40 英里／小时的速度开了。	10
Get Rich or Die Flyin'	驾驶的汽车四轮腾空，在空中飞行至少 20 米，然后再着陆。很多地方都可以完成这个“飞行”任务，最简单的方法是用第八章流程中得到的超级跑车在自家别墅前那条直路上按住油门飞奔就会在一个斜坡完成，其他很多有斜坡的地方都能完成。	10
Hard to Kill	在被警察追捕（四星）的前提下，存活 10 分钟。尝试一直逃跑（比较难），或者找一辆稀有的银色防弹车（Shubert Armored Truck），引发 4 星追捕后一直开 10 分钟即可。	10
One Careful Owner	驾驶一辆车累计开 50 英里，中途可以在任务中将它丢在路上，它会在车库重生，你再去继续驾驶即可，当然也可以自己将之存到车库中再提出来。不要让车爆炸或者跑没油了就行，快没油了就去加油站加油。	10
Pedal to the Metal	驾驶一辆车达到 125 英里／小时。第八章剧情获得的 Hot Rod 超级跑车很容易开到这个速度。	10
Petrol Head	驾驶 30 辆不同的车，游戏中一共有 36 种，达到 30 种即可，抢车、撬锁或砸车窗后进车再下来就算开过了。当前开过的车辆种类可以在游戏的统计菜单（Game Statistics）里查看。	30
Proper Scapper	在 Mike Bruski 的废车厂卖掉 5 辆车。	10
Exporter	在 Derek 的码头卖 5 辆车。第八章之后会开启码头卖车的功能，只收双门跑车和非常棒的车。	10
Stuck Up	在 5 分钟内抢劫 5 家商店，可以只是轻轻推一下商店店员（B）或举枪对着他们一下，然后调查收银机拿钱走人。另外，最好别开枪招来警察，威胁店员即可，所以别去武器店，推荐选择商店密集的地区进行。	10
The Enforcer	累计杀死 50 个敌人。	10
Knucklehead	使用近身格斗累计杀死 30 个敌人，流程中慢慢积攒吧。路人也算，推一下进入格斗，打倒。可以在 Derek 的码头欺负那里的工人，警察少，人会再生。	10
Hairdresser	在很短的时间内连续爆头 5 次，比较容易的地方是第一章意大利打仗的时候，章节刚开始那里就有 5 个敌人，能全部爆头就赢了，失败了就按暂停重新开始任务。流程中其他人多的地方也可以尝试。	10

文 阳光成员 光之虹 美编 木仙

ENSLAVED ODYSSEY TO THE WEST

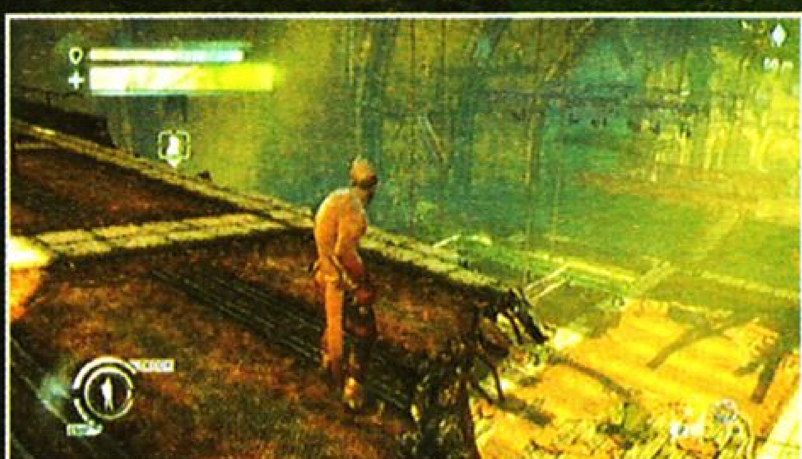
奴役	NBGI		动作
X360	Enslaved: Odyssey to the West		美版
	2010年10月5日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

这款洋《西游记》从公布起就备受中国玩家的关注，经过 TGS 2010 之后，由于负责开发的 Ninja Theory 负责开发新《鬼泣》，使得国人"爱屋及乌"，更加关注本作了。本作为单机游戏，难度不大，要素不多，做详细攻略意义不大。本文注重实用性，为大家介绍最关键的解谜、BOSS 以及各种收集要素，当然还有全成就。

重点解谜说明

第4关舞台吊灯解谜

1. 在左侧平台拉下开关，使绿色的吊灯升起之后回到中间位置。
2. 利用升起的绿色的吊灯跳至右侧的小平台，关闭右侧的开关，使蓝色的吊灯下降。
3. 利用蓝色的吊灯跳至左侧平台，拉起左侧的 2 号开关，使红色的吊灯升起。
4. 返回中间位置再次利用绿色的吊灯跳到右侧的平台，拉起开关，使蓝色的吊灯升起即可。
5. 此时 3 个颜色的吊灯全部升起，利用吊灯即可跳到舞台中央的上方。



第6关吊桥解谜

1. 先控制主角拉下开关放下吊桥，形成下层的通路，使玩家可以到达对面。
2. 接着命令女主角抬起开关升起吊桥，玩家在左侧也抬起开关，使 1 层到 2 层的通路形成。



3. 玩家上到 2 层后，拉下 2 层左侧的开关，放下左侧的两层吊桥，使 2 层的桥连接上形成通路，玩家继续过桥。
4. 玩家拉下 2 层右侧的开关，放下右侧两层吊桥，使下层形成通路，控制女主角过桥，接着让女主角拉下右侧下层的开关。使上层桥连接。
5. 玩家控制主角返回 2 层左侧，拉下开关，这样 1 层和 2 层便连接上。控制女主角上来。
6. 继续抬起 2 层左侧的开关，让上层的桥连接起来，两人即可到达任务提示点。

第8关风车解谜

1. 第一片扇叶先爬到风车的顶端，即可拉下扇叶，随后原路返回前往风车侧面的白色小屋上。
2. 第二片扇叶需要先按 LB 发出停止转动指令后，等第二片扇叶停止在左侧时，跳到扇叶的边柱上后，再发出指令让风车转动，等转到最高处的时候发出指令停止转动，按 A 键拉下扇叶即可。
3. 最后一片扇叶无法从左侧跳到边柱上，依旧在左侧白色的房子上借助第二片扇叶的边柱，利用其到达右侧红色房子上，然后控制最后一片扇叶停止在右侧，跳到边柱上后，转动到最高，按 A 键拉下扇叶即可。



第12关缆车解谜

1. 先让左侧红色灯的缆车前进至旋转台，拉动开关，使缆车转向变为绿色灯。
2. 跳上缆车，按 LB 指令向右，两辆缆车就会前进至中间相邻。
3. 跳到对面的缆车上，按 LB 指令向左，可以来到右侧的平台上，拉动开关，使右侧缆车转向由绿色灯变为红色灯。



4. 之后出现剧情提示，跳上右侧的缆车，按 LB 指令向右，缆车会向里行使。靠墙后，右侧有攀爬点，从上面绕过去到左侧平台。
5. 按 LB 指令向左，左侧的缆车会回到左侧的旋转台，拉动开关，使左侧的缆车转向由绿色灯变为红色灯，这样按 LB 发布向右指令的时候两辆缆车就都不会妨碍到潜艇的前进了。

BOSS 战心得

BOSS 1：双锤机械

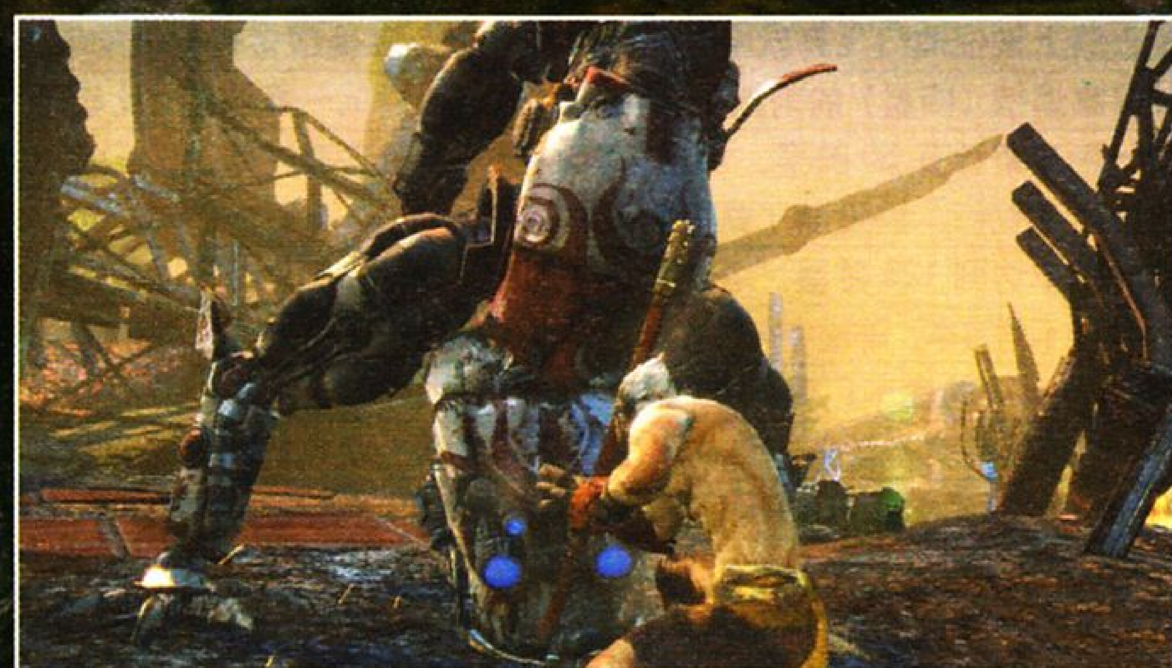
出现在第 2 关结尾处。多利用翻滚躲避，就能轻松回避对方攻击，等到 BOSS 发怒，身上冒出红色的气时，来到中间的地球仪处按 RT 挑衅对方，吸引 BOSS 冲撞，重复 3 次后，石像上的地球仪便会掉落下来将其砸死。



P.S.：此机器人第一次出现为 BOSS，以后剧情中出现的均为杂兵，吸引其冲撞一次后去它身边按 B 键就会将其解决。

BOSS 2：机械犬

出现在第 5 关结尾处。场景中有很多蓝色的能量弹，将其麻痹后，全力去攻击，看到快起来时再补一发能量弹就会继续麻痹，打空一管血以后，BOSS 会逃跑，把筋斗云召唤出来利用场景中的蓝色加速器靠近 BOSS，会提示按 B 键，然后会将其一条腿打断，第 2 管血依旧和之前一样，重复打法即可将其干掉。



之后在第 8 关结尾处也依旧会出现一只机器犬 BOSS，不同的地方是身上带有机关枪，但是打法和之前相同。

卷首特集 特别策划 劲作前瞻 成就集中赢 典藏攻略 实用技术 软组织

BOSS 3：机械兽

出现在第 11 关结尾处。在场景中该 BOSS 只会冲撞，或在近身时放出类似震地的攻击，等到八戒在场景中央处扔出爆炸标记后，我们吸引 BOSS 冲撞，等其来到爆炸点附近时，用如意棒的火炮攻击标记即可，反复数次后，八戒会把油罐车推下来，吸引其冲撞即可。随后剧情会提示在高空中的油罐车，用火炮把支架打断，让 BOSS 继续撞上油罐车。最后爬到高处的油罐车处，按 B 键干掉 BOSS。



随后会出现 BOSS 带着女主角一路狂奔的剧情，我们要做的是利用筋斗云和蓝色能量追赶上 BOSS 救下女主角，途中不能有一点差错。



最终BOSS

在第 14 关出现。此 BOSS 应该是最简单的一个了，先按照提示，开启开关，然后用火炮攻击提示点，随后会升起柱子，爬上去用火炮攻击手臂上的 3 个提示点，要重复两次，左右胳膊全部打断后，用火炮攻击其尾巴上的 3 个提示点，再跑到尾巴边上按 B 键结果 BOSS。

注意打断胳膊以后，要迅速原路返回，不然 BOSS 尾巴喷射的光线会让柱子毁掉，让玩家直接 GAME OVER。



面具获得方法

第 3 关

第一个面具：攻略流程中必定获得。

第二个面具：在有 3 个机器人和一个炮台处，把女主角扔上去后她帮你放下梯子，往对面的墙上跳，然后调整视角就会看到了。





第三个面具：攻略流程中必定会看到。



第 4 关

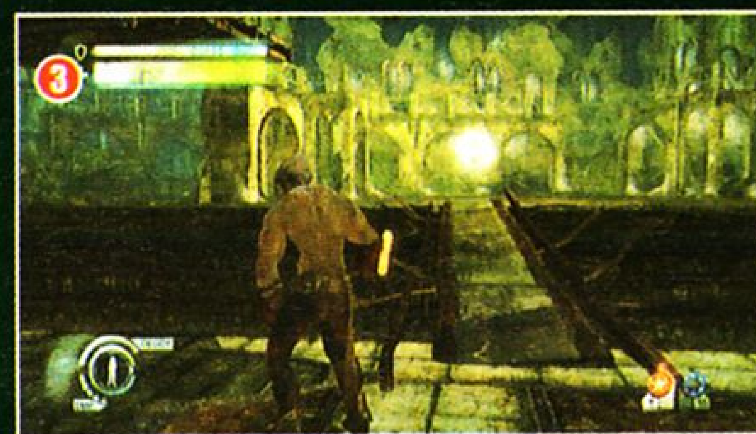
第一个面具：爬楼上到第一个平台后，向左跳，转过楼就能看见。

第二个面具：攻略流程必定会看到。

第三个面具：攻略流程中必定获得。







第 5 关

第一个面具：在一开始的场景左侧方向，在一艘大船后面的小岛上面，用筋斗云过去就会看到。

第二个面具：在攀爬大桥处，爬过一处带有 MECHS 图案的平板后，连续向上 2 次到达一个平台，然后不要向右走，向左走就会看到面具了。

第三个面具：剧情流程中必定获得。（**注：**此面具在游戏流程中看不到，在大桥战打完炮台后，女主角和猴子走到过关点处自动发生剧情获得。）







第 6 关

第一个面具：在第一个吊桥处，不要按放下吊桥的开关，先上去会有根藤条让你爬上去，面具在小平台上。

第二个面具：女主角上到家中发生剧情后经过连续几拨机器人战斗的地方，先把门打开，上到平台后还会有 4 个机器人，打完后往进门的地方跳就能得到了。





第7关

第一个面具：关卡一开始向右走，下坡后左边有根杆子爬上即可。





第二个面具：在猴子发生剧情掉下来的那条街上，街上有很多的子弹，面具在左侧第2间的房子后面。

第8关

第一个面具：关卡一开始女主角站的门口的左侧另一扇门内。
第二个面具：风车处左侧白色房子顶上，需要借用风车的扇叶上去。





第9关

第一个面具：就在关卡一开始身后的场所，走一下就能看到。
第二个面具：攻略流程中必定获得。





第10关

第一个面具：在攻略流程中就会看到，但是玩家一开始上不去，给女主角扔上去后，玩家会绕上去，只要上去后，走回去就能得到了。





第二个面具：在可以旋转的桥处，搞定炮台就会看到了，就在身后。

第11关

第一个面具：枪战结束后，要注意下左侧，有个平台可以上去，面具就在上面。
第二个面具：进入屋子后，屏幕全黑的剧情结束，出门口我们沿着机械残骸跟着女主角走，女主角跳到绿色小平台的时候我们向右走，爬上去，面具就在上面。





第12关

第一个面具：在两辆车解谜处，上到左侧车上后先不要旋转车，向洞的方向移动，就会得到面具。

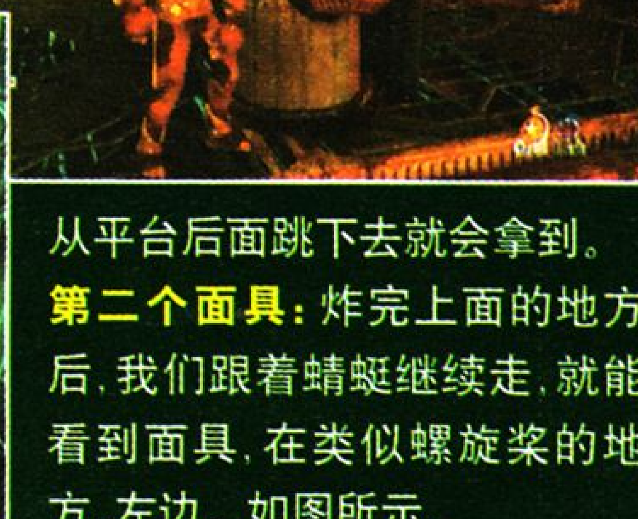




第二个面具：在潜艇开始下潜处，右侧会打开一扇门，从里面出来两个敌人，不用管他们进到门中，面具就在门的里面。

第13关

第一个面具：八戒投掷炸弹后，我们会炸开一个通道，随后跟着蜻蜓走，到达一个需要炸4次的地方，面具的位置很容易就会看到，我们只要爬上去，从平台后面跳下去就会拿到。





第二个面具：炸完上面的地方后，我们跟着蜻蜓继续走，就能看到面具，在类似螺旋桨的地方，左边。如图所示。

第14关

第一个面具：在剧情激光炮第二发发射完毕后会出现3个敌人，将其消灭后，身后平台的下面就能看见本游戏的最后一个面具了。



成就详解

成就说明		
成就数量	1000点/48个	
难度	~950点	★☆☆☆☆
	~1000点	★★☆☆☆
在线成就点数	无	
全成就所需时间	20小时左右	
最少通关次数	1次	
有无会错过的成就	无	
有无不影响成就获得的秘技	无	
有无成就BUG	无	

Free 10点
成就说明：打过第一关。

Sightseeing 10点
成就说明：打过第二关。

Up on the Roof 10点
成就说明：打过第三关。

Caught a Show on Broadway 10点
成就说明：打过第四关。

Escaped New York 10点
成就说明：打过第五关。

A Bridge Too Far 15点
成就说明：打过第六关。

There You Are! 15点
成就说明：打过第七关。

Windy Passage 15点
成就说明：打过第八关。

To Meet a Pig 20点
成就说明：打过第九关。

What a Pig 20点
成就说明：打过第十关。

Swine Flew 20点
成就说明：打过第十一关。

Sub-way 25点

成就说明：打过第十二关。

Anchors Away! 25点

成就说明：打过第十三关。

Smoky Bacon 25点

成就说明：打过第十四关。

Freed The Slaves 25点

成就说明：通关一次。

Fighting Fit 15点

成就说明：战斗提升全部购买。

Check My Weapon! 15点

成就说明：武器提升全部购买。

Shielded from Harm 15点

成就说明：防御提升全部购买。

Tough as They Come 15点

成就说明：血量提升全部购买。

Fully Loaded 30点

成就说明：所有提升购买。



Trainee Monkey 25点

成就说明：Easy 难度通关。

Monkey Magic 50点

成就说明：Normal 难度通关。

Great Sage Equal of Heaven 100点

成就说明：Hard 难度通关。

Mask Collector 20点

成就说明：获得一半的面具。具体请见上文。

Mask Curator 50点

成就说明：获得全部的面具。具体请见上文。

Tech Collector 15点

成就说明：获得一半的能量球。

Tech Curator 50点

成就说明：获得全部的能量球。

注：此成就难度很大，因为能量球实在太多了。由于时间和篇幅的关系，不能放出地图，还请见谅。

Invincible 15点

成就说明：不死通过一关（第一关除外）。

Untouchable 50点

成就说明：无伤通过一关。

Mined the Gap 15点

成就说明：把一个敌人打到雷区内炸死，第二章桥下有一个敌人，它发现玩家后使用两次 X+A 扫进地雷即可。

Stunning 15点

成就说明：用 X 键蓄力攻击，击晕 75 个敌人。每次战斗的时候都用棒子蓄力打一次就够了。

Out Cold 15点

成就说明：一次击晕／用麻痹弹麻痹 3 个敌人。等敌人聚堆的时候用如意棒 X 蓄力一棒子／用麻痹弹对着敌人附近的地上来一发就行了。

Boom! 15点

成就说明：用头上带爆炸符号的敌人，攻击到一定程度按 B 键可将其变成炸弹，炸死两个机器人即可。



Double Punch 15点

成就说明：用火炮射杀 25 个蓝盾射手。可以先给其一发麻痹弹，随后就很轻松了。

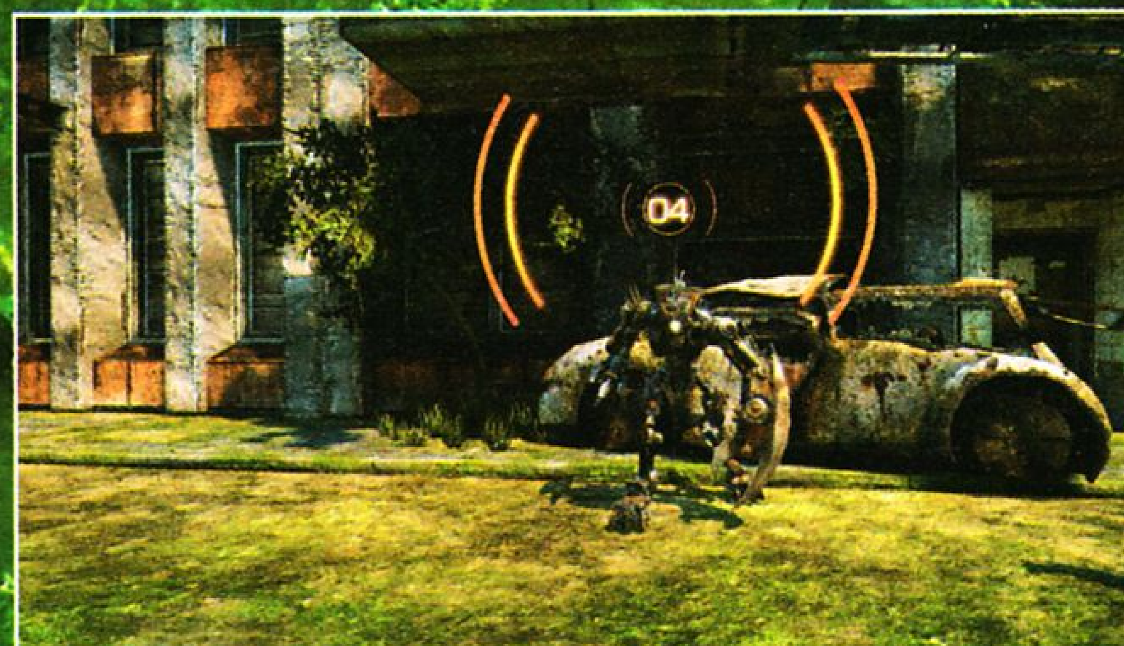


Mech Murderer 15点

成就说明：杀死 200 个敌人。

Close Call 15点

成就说明：将倒数呼叫援兵的机器人在倒数到最后一秒的时候将其杀死，可以用 X 蓄力攻击在其将要清醒时继续击晕，这样时间会减少 1 秒，一直到剩下 1 秒，杀死就行了。



Role Reversal 15点

成就说明：用抢夺来的机器人的枪干掉 10 个敌人，可以累积的。

Over Here! 15点

成就说明：按 RB 吸引过 20 个敌人，全程每场战斗都按个一到两次 RB 即可完成。

Kebabed 15点

成就说明：用一发火炮一次干掉 3 个敌人，可以先用麻痹弹将其麻痹在一条线上，这样会容易点。

ovre,Not a Fighter 15点

成就说明：不引发战斗躲过一个防卫区，第二章广场废墟处有 4 个机器人处就能轻松拿到，或者在第三章开始阶段。

Attacks Evasion 15点

成就说明：购买战斗技能，在战斗中按 L+A 翻滚后按 X 发出升龙拳，用这个技能打中 20 次敌人。

Counterintuitive 15点

成就说明：购买战斗技能，在战斗中按 RT 防御，在敌人攻击你的瞬间按 B 反击，20 次后解开成就。

Got Your Back 15点

成就说明：女主角被机器人抓起后放出 EMP 后解围 3 次即可。剧情会固定出现 2 次，剩下的一次在第三章故意让一个机器人靠近女主角就可以了。

You Swine 15点

成就说明：和猪八戒比赛爬塔处，比他先到达终点即可。

Bad Doggy 15点

成就说明：第九章结尾处，用筋斗云在 36 秒内抓住逃跑的机械犬 BOSS，多利用场内的蓝色加速器。

Got the Horn 15点

成就说明：第十一章结尾，用筋斗云在 35 秒内把女主角从机械兽 BOSS 身上救下来，此处不能有一点差错，用蓝色加速器靠近时，连按 B 键一般就能解开了。

Matador 15点

成就说明：与第十一章的 BOSS 战斗时，不被其冲撞到，可以利用筋斗云来回避。

Headcase 10点

成就说明：用火炮攻击 Demolition 机器人的头 20 次。此机器人就是双锤 BOSS，建议麻痹后再打，比较安全。第二章，第三章均会出现（注：开战时要保证有足够的弹药）。



劳拉与光之守护者

——单人游戏流程重点加全要素一网打尽！

LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

CRYSTAL DYNAMICS eidos SQUARE ENIX.

文 奈落 美编 CC

劳拉与光之守护者	Square Enix/Crystal Dynamics	动作
X360 Lara Croft and the Guardian of Light		美版
2010年8月18日发售	1人	15美元
		对应玩家年龄：13岁以上

这是一款让人惊艳的游戏，细腻唯美的画面、传统却生动壮大的视角表现方式、有趣的解谜和刺激爽快的战斗，让本作成功地征服了全球玩家。这不是一款传统的《古墓丽影》游戏，这是一款“小品级”的盛宴。赶紧拿起手柄和朋友一起体验一段刺激难忘的美好时光吧。

说明 本作采用章节制，一共十四章，通过每一章后，之前的章节可以反复挑战。每一关存在的挑战任务关系到神圣遗物和工艺品以及部分武器的收集。工艺品相当于增减角色各项能力的道具，神圣遗物中的被动效果需要“气槽”蓄满才能发动，一旦受伤害就终止。另外，本攻略是单人模式的攻略，双人模式下大部分解谜会有所变动，需要二人配合。如果有条件的话强烈建议与朋友一起游戏。

第一章 Temple of Light 光之神殿

流程要点

看完动画，劳拉和光之守护者的冒险就算是开始了。注意上来不要急着向前走，往身后走会看见一圈宝石。由于关系到本关的隐藏武器解锁，所以这些分数怠慢不得。在两处机关前熟悉一下炸弹的安放，顺序是：Y–X–Y。一气呵成，非常流畅。在战斗中也有必要熟练掌握。往前走按照提示熟悉一下长矛在解谜时的作用。来到需要两个大球压住的地方，要先上右边的平台把大球推下来。【1】喷火机关的解决方法也必须用大球及时压住机关，露出可以拉动的把手，反复两次即可通过【2】。本关还有两个解谜墓穴，第一个房间的难点是：第二次触动机关的瞬间，趁栅栏没有关闭翻滚过去，回来的路上同理。【3】第二个解谜墓穴有点复杂：先要把开始处的球移动过栅栏，再跳到对面机关处转移另一个大球，让两个球都有地方压，也就是让两侧的木板桥都升起来



【4】。最后的限时移动大场景不要慌，可以"插棍"的地方就插棍往上跳，最后一处及时用绳索拉住往上爬，通关。【5】


图 2


图 4


图 3


图 5

挑战奖励	
积分 10 万	无奖励
积分 13 万	无奖励
积分 16 万	Magnums 大型左轮手枪
Jump between 7 spider pots without touching the ground	在七个有蜘蛛图案的小型平台上跳跃而不落地
Destroy all the urns	把能打破的罐子全部打破，解锁武器升级奖励。
Disable Xolotl's fire trap in less than 30 seconds	30 秒之内解除喷火机关
Find all 10 red skulls	找齐 10 个红色骷髅
Reach the exit in under 6 minutes	6 分钟之内完成此关

第二章 Temple Grounds 神殿广场


图 6

本关是游戏中比较复杂的一关，涉及到很多收集要素。其中一部分是相互关联的，请务必注意。本关主要就是收集三个"太阳之盘"。第一个要在一处悬崖拉住绳索荡到对面取得。【6】第二个需要解谜，先将炸弹布置在石像大手的旁边，然后自己踩在石板机关上，引爆炸弹后就可以有充足的时间取得太阳之盘。【7】通往最后一个太阳之盘的路上会遇到一个大的沟壑，需要斜着在墙壁上"插棍"做垫脚的平台才能通过。【8】来到一处洞口，面就是第三个太阳之盘了，这里面靶型机关要先安放炸弹，再用武器击打，开启第一道栅栏。人过去后引爆炸弹再开启第二道栅栏。【9】最后的放箭机关很简单。经由矮台跳到高台上把大球推下，利用大球做阻挡即可开启机关。【10】流程中有一项收集容易忘记，就是看见汽车要全部炸翻，总共 10 辆。最后收集齐 3 块太阳之盘打开古墓过关。


图 7


图 8


图 9


图 10

挑战奖励	
积分 10 万	无奖励
积分 20 万	无奖励
积分 30 万	自动霰弹枪
Find all 10 red skulls	找齐 10 个红色骷髅
Open the Spider Tomb in 5 minutes or less	5 分钟之内打开蜘蛛墓穴
Cross the river without touching the water	过河不碰水
Find and defeat the Giant Demon Lizard	找到并消灭本关中的蜥蜴巨兽
Destroy all the trucks	炸毁全部卡车（共 10 辆）

第三章 Spider Tomb 蜘蛛墓穴


图 11

本关的目的是拉下几个重力机关让墓穴底部的桥连通。【11】一路爽快杀敌，终于来到恼人的刺地形机关。这里原本只要触动中间机关石板就能开启门，但是为了隐藏要素还是要乖乖完美这个谜题。说一下心得：首先是不能犹豫，保持心情平稳手才能稳，这里难免要多试几次，不必焦虑。起点很重要在【12】所示——也就是最靠图像上方的左上角作为起点会比较顺利，路线主要是蛇形，多试几次找到感觉后一气呵成吧。最后的重力机关之前会有一个旋转的装置，还是采用插棍的方法通过。【13】吊桥终于完全打开，前面的刺地形也解除了。最后的限时平台需要果断打碎大门上方炸药桶【14】。然后巨大的刺锥滚过来时不要前进当然更不能跳。返回桥的边缘轻推，让角色扒住桥的边缘即可躲过一劫。【15】


图 12

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY


图 13


图 14


图 15

挑战奖励	
积分 20 万	无奖励
积分 25 万	无奖励
积分 29 万	高速步枪
Achieve a hole-in-one	完成把铁球一次性炸飞堵住喷火洞
12 leaps over the triple trap	在三个球旋转的机关处，玩跳绳游戏，成功跳跃 12 次
Extend the bridge in 4 minutes or less	四分钟之内架起大桥
Defeat Leglion, Queen of all Spiders	消灭最后的蜘蛛女王
Collect all 10 red skulls	收集 10 个红色骷髅头

第四章 The Summoning 召唤之物


图 16

本关是 BOSS 战。将 BOSS 引到场景中的刺地形附近，等BOSS 进入刺地形就触动机关。反复三次就可以把智力低下的红龙搞死了，非常简单。这一关的难点不在 BOSS，而是保证不受杂兵的骚扰并且顺利完成隐藏要素。摧毁场景中 22 处方形物体和集齐 10 颗红色骷髅头的同时 2 分钟内搞死 BOSS 难度非常大，难免要分批次集齐各项挑战。【16】【17】


图 17

挑战奖励	
积分 3 万	无奖励
积分 4.5 万	无奖励
积分 6 万	AR-06（阿玛莱特 06 式步枪）
Collect all 10 red skulls	收集 10 个红色骷髅头
Defeat the T. rex in 2 minutes or less	两分钟之内干掉 BOSS
Destroy all 22 columns	破坏 22 处方柱

第五章 Forgotten Gate 遗忘之门


图 18

只要 7 个大球就可以了，因为劳拉自己可以踩着一个机关，但是收集 8 个大球关系到一个挑战奖励，这里记住得到第七个球之后不要急着推入管道，用它压住机关才能取得最后一个。【22】最后集齐所有的球在一楼大厅将它们放进空缺，终于大门打开了——但是本关还没结束……进去后依然是关底的追逐逃亡。中间部分的陷阱非常贱，注意不要去习惯刺墙开合的顺序，要看清颤抖的刺墙才是即将运动的。最后天上落球很容易躲开，看到最大的一个阴影不要慌，判定比较宽松，轻易躲开即可。

这一关非常长，要将大厅里的空缺处全部填上球……第一个有难度的球如图【18】先击打开关让平台降下来，把球摆到左侧边缘然后安放炸弹。劳拉跳下来之后击打开关让平台升上去，再引爆就可以将大球弹到侧面。用炸弹吹飞大球是这一关的解谜特点。图【19】处的大球弄下来以后不要忘记用它做垫脚石再次登上高台取得对面的一个很隐蔽的红色骷髅。【20】所示的圆盘周围是可以踩的，通过控制偏转可以让球漏进中间的孔。【21】处的刺地形应该前跳越过第一块开始踩，第一块要留做出口。本关其实


图 19


图 20


图 21


图 22

挑战奖励	
积分 14 万	无奖励
积分 17 万	无奖励
积分 23 万	双管霰弹枪
Collect all 10 red skulls	收集 10 个红色骷髅头
Reach the exit in 10 minutes or less	10 分钟之内到达出口
Get all the balls to the main room	收集一共 8 个大球到大厅
Navigate the trap hall on the first attempt	一次性通过关末的连续陷阱
Bomb a ball onto the skull pedestal	将某处的一个球炸进旁边的骷髅图案的高台凹槽。（有些难度，需多次尝试及 RP）

第六章 Toxic Swamp 剧毒沼泽


图 23

本关的流程也比较长，主线目的是用榴弹枪解锁三道大门。在第一处墓穴中会得到榴弹枪，用榴弹枪轰击齿轮就可以解锁第一道大门。【23】支线墓穴【24】的铁球要推到如图位置，让它同时引爆三个连在一起的爆破孢子，就可以被吹飞到上层平台。再用其堵住火焰即可。第二处的两个齿轮要在侧方向击破。一路来到支线墓穴，这里被栅栏包围，我们只能用榴弹枪一点点轰击铁球让它入洞，好在铁球靠近洞口的话，是有偏移补正的。【25】最后一处齿轮需要分别击破，如图两侧的机关是限时的，抓紧时间反复两次搞定。【26】之后进入最后的墓穴，推球过刺地形并且堵住火焰。最后两千年不洗澡的BOSS离去的门周围都是孢子，这些孢子开始爆炸时是按照顺时针的，最后大门倒塌我们最好躲在【27】位置。


图 24

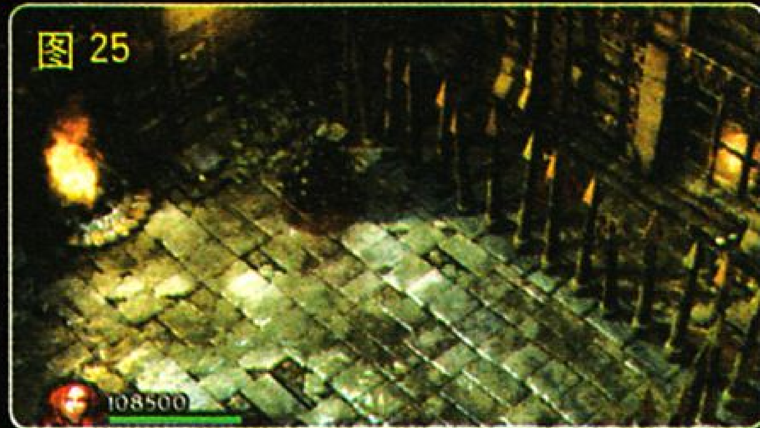

图 25


图 26


图 27

挑战奖励	
积分 22 万	无奖励
积分 32 万	无奖励
积分 36 万	Hand Cannons 掌中炮
Collect all 10 red skulls	收集 10 个红色骷髅头
Clear the maze without taking any poison damage	无伤清理毒孢子迷宫
Heal the rolling ball	移动大球到体力恢复点（建议把敌人引到空地消灭后再推球）
Get the spinning ball into the fire pit in 30 seconds or less	30 秒之内将铁球移入火洞内
Reach the exit in 9 minutes or less	9 分钟之内到达出口

第七章 Flooded Passage 潮湿之径


图 28

这一关开始难度有所增加，游戏的乐趣也浮现出来。第一个支线墓穴中除了宝物之外有一个红色骷髅头很容易浪费时间。第一个支线墓穴的解决方法是：先将铁球推到对合的墙壁缝隙处，埋下一个炸弹，然后去踩机关，待墙壁打开后引爆炸弹就能让大球卡在墙壁中成为垫脚石。左侧的红色骷髅如果想拿到千万不要手贱把瓦罐打碎，【28】踩在瓦罐上才能插棍够到。一旦瓦罐不在只能重新来过。图【29】处的吊环其实只是拿红色骷髅头用的，靶心开关的话，站在边缘射击即可。【30】处的墙壁要插两根棍注意。另外一处支线墓穴要用子弹可以弹墙的榴弹枪方可击碎机关。最后，会迎来大球祖宗追击战，这次地形很不好，如果有得分收集的话，应该尽量避免指望这里。【31】

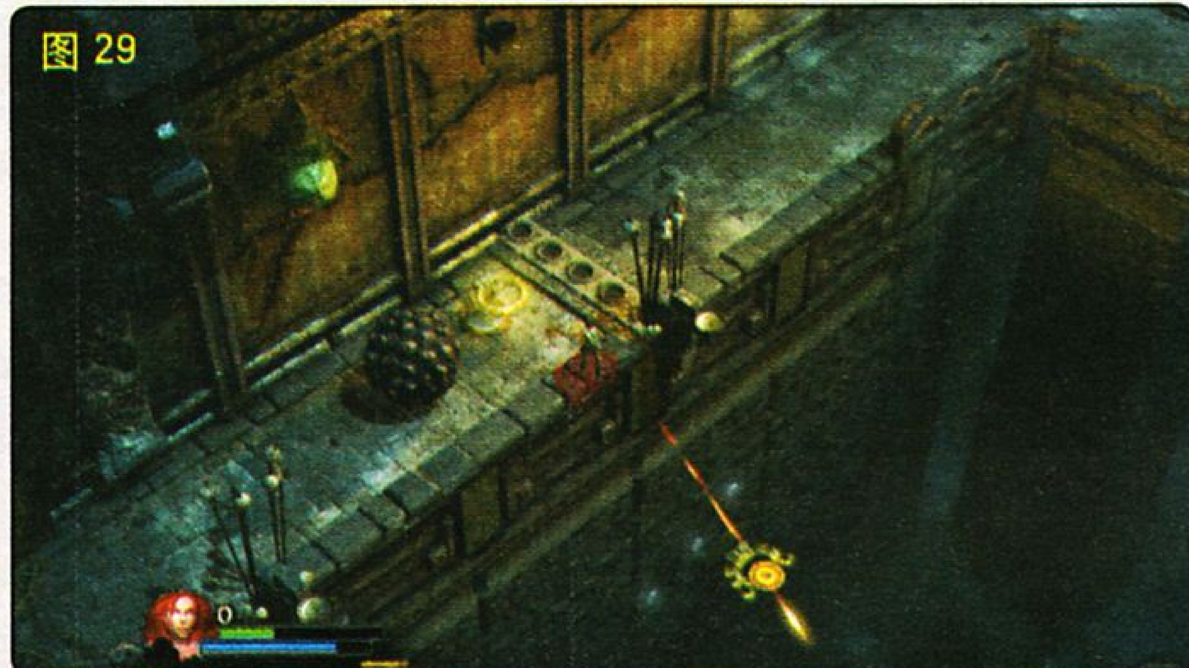

图 29


图 30


图 31

挑战奖励	
积分 12 万	无奖励
积分 16 万	无奖励
积分 18 万	全自动手枪
Collect all 10 red skulls	收集 10 个红色骷髅头
Break down the wall with the giant ball in 8:00 or less	在 8 分钟之内破坏石墙
Destroy all the arrow traps	摧毁本关所有射箭的机关，共 37 处。
Find and destroy the 3 hidden urns	找出并摧毁三个隐藏瓦罐

第八章 The Jaws of Death 夺命血口

追逐 BOSS 战，不必直接攻击 BOSS，只需专心逃亡即可。本关虽然没有特别的难点，但是有几个地方应该留意下一。红色骷髅头这个收集要素之前并没有完全提到，一部分因为篇幅原因，另一部分因为成就要求中只要某一关收集齐 10 个就可以了。而这一关非常短，10 个骷髅头都在显眼的地方，轻而易举就可以达成这项成就。【32】除此之外两个挑战分别是限时通关和全灭途中的法师。前


图 32

关不能过久，否则木板会回去。虐待完野生动物之后门会自动开，第一时间进去通关。【33】


图 33

者练习一下一般可以在1分37秒左右，后者需要枪法准一些，空枪不能放多。关底踩机

挑战奖励	
积分 6 万	无奖励
积分 8 万	无奖励
积分 11 万	强力火焰喷射器
Collect all 10 red skulls	收集 10 个红色骷髅头
Escape in 2:00 or less	2 分钟之内过关
Destroy all of the enemies on columns	消灭石柱上的全部敌人

第九章 Twisting Bridge 诡异之桥


图 34

他小兵也可，应该视情况处理。之后的翻板机关，需要触发的一瞬间跳开。【34】本关的另一处支线墓穴是刺墙，依然很贱，需要看清颤

本关要触动靶心机关往返几处最后联通整个大桥。虽说是往返，其实基本上是单线流程。左侧的支线墓穴的解决方法：先把球压住上面的机关升起木板，再击打把心开门，然后在把心开关那里埋下雷，回去将球运进门内，引爆炸弹前面的门就开了。用得到的铁球按住宝物机关的石板，就可以过去对岸取得宝物了。另外本关会出现一种敌人，手持巨盾。最好先用榴弹枪先把盾打再清理，或者装备上炸弹威力提高的道具用炸弹配合清理其


图 35


图 36

抖的规律果断翻滚。【35】关底的上坡躲避球可以不用翻滚，直接左右跑动闪避，这样稳定性反而更强。【36】

挑战奖励	
积分 19 万	无奖励
积分 21 万	无奖励
积分 25 万	半自动冲锋枪
Collect all 10 red skulls	收集 10 个红色骷髅头
Navigate the Twisting Bridge in 6:00 or less	6 分钟之内过关
Bomb the rolling fire	用炸弹炸飞三个大桥崩塌时下落的火球
Knock the shield off a Shield Demon	把持盾敌人的盾牌打落

第十章 Fiery Depths 赤焰地狱


图 37

支线墓穴，图【37】的旋转火焰石一触即死，所以应当一步步有进有退将铁球安放在机关上，一口气是不行的。得到的道具Mask of Ehecatl是很好用的，强烈建议取得。来到踩六个蜘蛛图案平台的地方会发现火焰旋转得非常密集，但是不用担心，这些平台都可以通过扒在边缘躲过火焰。【38】往后走会遇到第二个护送铁球至绿色恢复点，由于地形狭小应当先把持盾敌人和杂兵灭掉，再用炸弹法移动大球至

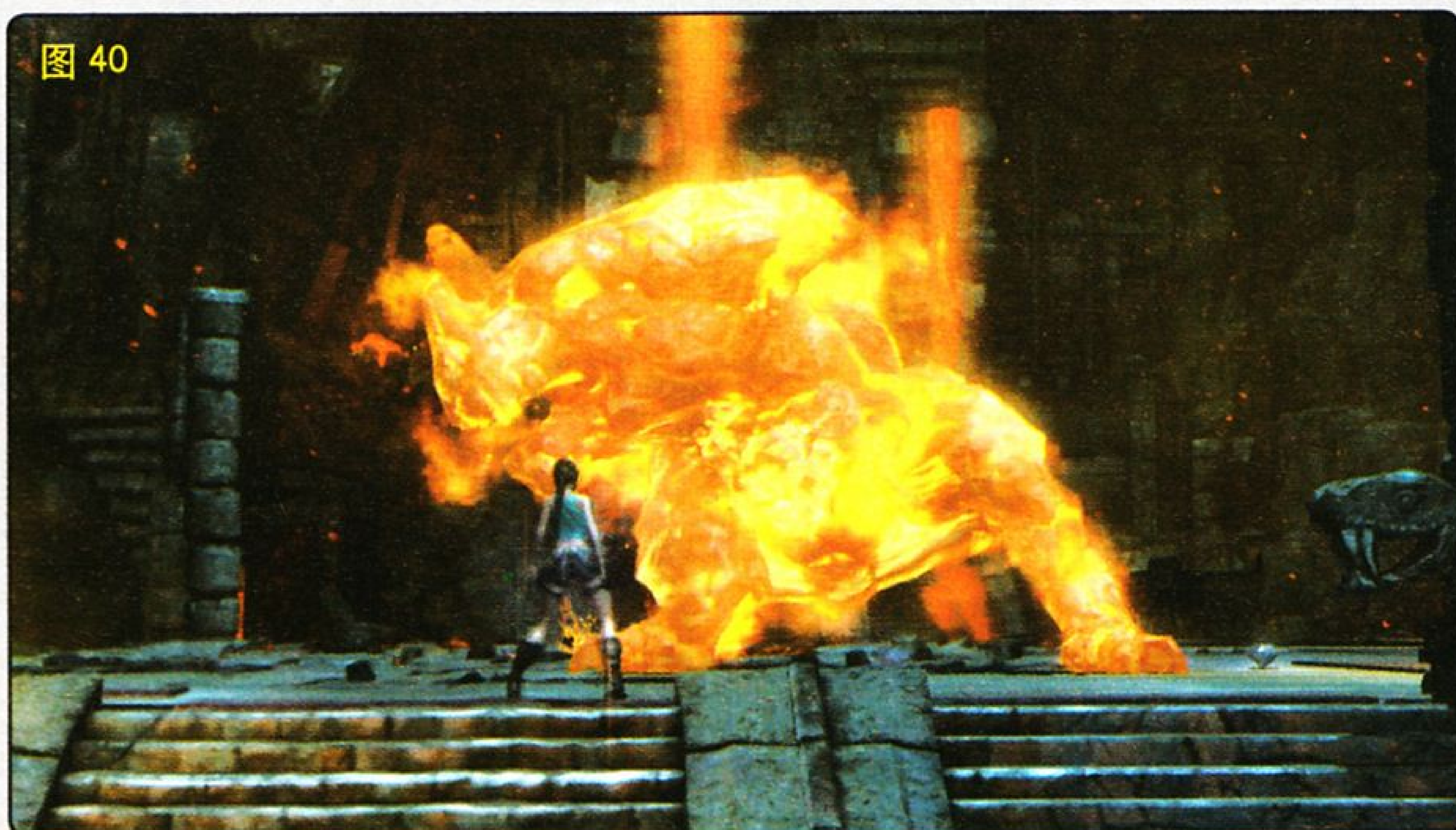

图 38

恢复点。第二处支线墓穴的解谜要点：依然是先将炸弹安在左侧靶心处，拉动机关后跑步的同时引爆炸弹让桥转向即可在时间内到达宝物。【39】关底之前的"旋转烧烤平台"如果想收集骷髅头的话应该从右侧起步。本关看似处处必死，其实稳一些都可以顺利通过。正因如此，这一关的难点是挑战奖励中的5分钟之内通过。强制战斗和大量必死平台必须一气呵成，非常有难度。


图 39

挑战奖励	
积分 9 万	无奖励
积分 11 万	无奖励
积分 13 万	火焰之矛
Collect all 10 red skulls	收集 10 个红色骷髅头
Reach the exit in 5:00 or less	5 分钟之内过关
Heal the rolling ball	护送一个铁球到恢复点
Jump to all 6 spider tile platforms	跳满六个蜘蛛图案的平台
Sacrifice 3 skeletons to the scorpion crest	在蝎子图案的地面祭献三个骷髅兵

第十一章 Belly of the Beast 巨兽之腹


图 40

火龙BOSS战，此战的核心就是补给弹药，火箭炮消耗弹药比较快，所以要留意去中间的无限补给弹药的地方。此外就是带着大恐龙绕圈子。其实如果小心一些不受伤的话，装备气槽打满后自动回复子弹和生命值的道具即可，这样可以稳定地将BOSS虐死。【40】

挑战奖励	
积分3万	无奖励
积分5万	无奖励
积分7万	强力榴弹枪
Collect all 10 red skulls	收集10个红色骷髅头
Step on all 11 spider tiles	踩过11处蜘蛛图案的圆台
Defeat the T-Rex in 5:00 or less	5分钟之内干掉BOSS

第十二章 Stronghold Passage 魔窟之路


图 41

这一关依然是收集球……一共六个。作为最后的解谜关卡，几乎可以说体现了本作的精髓乐趣。球的取得顺序并不是完全固定的，这里把可能困难的地方说明一下：如图【41】，将炸弹先安置在未升起平台上，再去踩机关，等球进入爆炸范围引爆即可把它吹落。之后的几个也要靠炸弹搬运。【42】：先插棍，再拉机关，迅速爬到木板上放下炸弹跳下来，等木板收回的时候炸弹自然也就落入下层，再引爆就可以把球吹出来。【43】处的运球有些麻烦，要空中接力。先熟悉一下炸弹对球作用效果的抛物线，然后安置炸弹，让球正好落在平台上。等球落在平台上时劳拉击打靶心让平台升起把球"托到"对岸。在大手处集齐三个球【44】，把炸弹安放在大手的一侧，劳拉扶着大球再爆炸半径之外的一侧等待，引爆后大手抬起，这时把大球塞进去就可以了，另一边同理。中间的用来灭火，拉动机关后大门就开了。在经过炸弹搬运就可以在大厅集齐6个大球了。另外本关的一处刺地形解谜：如图【45】中劳拉所站的方格就是安全点。


图 42


图 43


图 44


图 45

挑战奖励	
积分6万	无奖励
积分9万	无奖励
积分12万	电磁轨道炮
Collect all 10 red skulls	收集10个红色骷髅头
Reach the exit in 15:00 or less	15分钟之内通关
Rest a ball atop the skull pedestal	把一处球炸入附近特殊的凹槽平台。(和之前那次一样，需要一定RP)
Step on the 3 hidden spider tiles	踩三处隐藏蜘蛛图案的地板

第十三章 The Mirror's Wake 魔镜觉醒


图 46

本关需要三块"觉醒之钥匙"才能开门。这三个钥匙分别在三个小BOSS身上，找到他们消灭即可。本关的战斗比较激烈，尤其是迷宫中地形狭小，敌人众多。加上天上掉岩弹，实在防不胜防。最好找一个狙击点封住敌人，在迷宫中有好几个这样的地方。全部搜集之后从图【46】的地方拉环抄近路回到大门，这里容易忽视。

挑战奖励	
积分15万	无奖励
积分19万	无奖励
积分24万	黄金散弹枪
Collect all 10 red skulls	收集10个红色骷髅头
Reach Xolotl's Stronghold in 6:00 or less	6分钟内通关
Achieve a hole-in-one	搞定一次"一击入洞"
Break 2 shields with 1 truck	用一辆卡车炸飞两个持盾怪兽的盾牌
Get the first spinning ball into its fire pit in 15 seconds	第二处支线墓穴中15秒内将球塞入喷火洞。

第十四章 Xolotl's Stronghold 索勒特之魔窟


图 47

终于迎来了最终 BOSS，这位长相酷似"神兽"且坦言 2000 年没洗澡的大哥一路串场，现在终于可以发威了。他会有好几个形态，建议装备高速步枪和电磁炮和强力喷火器效率最高，不过没有也不必紧张，满地都会有回复道具。而且这个家伙实力之弱超出了我们的想像，几乎没有任何波澜就把它打得屁滚尿流、连续变身。不过 BOSS 毕竟是 BOSS，仍然不忘一路吹牛，其自信和乐观令人感动。解决了弱智一样的 BOSS，我们也迎来了经典(奇俗) 的结局。【47】

挑战奖励	
积分 8 万	无奖励
积分 12 万	无奖励
积分 14 万	光之长矛
Defeat Xolotl in 10:00 or less	10 分钟之内干掉 BOSS（获得"暗黑长矛"）

全成就列表（共 200 点成就）

名称	说明	点数
A Friend in Need(井肩战斗)	进行双人游戏	20G
Leap of Faith（千钧一发）	在托特克落下悬崖的瞬间用绳索救起他	15G
Return to sender（还治其身）	用托特克的护盾反弹敌人射出的攻击道具	15G
Three birds, one stone（一石三鸟）	用一个炸弹炸死三个敌人	10G
Jump Jump（跳上加跳）	托特克跳起时，踩在他的盾上再跳起	10G
Beat a better mousetrap（逃脱大师）	在第三章"蜘蛛墓穴"中，激活所有针刺地形的机关	10G
Breadwinner（独占鳌头）	任意一个关卡获得最高分	25G
Seeing Red（赤色猎手）	任意一个关卡搜集齐 10 个红色骷髅头	20G
Overachiever(成就达人）	完成任何一个关卡的全部挑战奖励	15G
Tomb Raider（古墓丽影）	收集全部神圣遗物、工艺品、武器	25G
(秘密成就) Instant Sushi（即食寿司）	杀掉召唤出的巨型鱼怪	10G
(秘密成就) Vanquish Xolotl（干掉索勒特）	夺回烟之镜	25G

工艺品 ARTIFACTS

名称	效果	取得位置
Clay Owl	+ 防御 － 炸弹威力	章节 1：Temple of Light（挑战奖励）章节 2：Temple Grounds（支线墓穴）
Stone Owl	－ 武器威力 + 防御	章节 3：Spider Tomb（挑战奖励）章节 4：The Summoning（挑战奖励）
Gold Owl	+ 防御	章节 2：Temple Grounds（挑战奖励）章节 6：Toxic Swamp
Clay Feather	－ 防御 + 速度	章节 3：Spider Tomb（挑战奖励）
Stone Feather	－ 炸弹威力 + 速度	章节 2：Temple Grounds 章节 6：Toxic Swamp(支线墓穴)
Gold Feather	+ 速度	章节 7：Flooded Passage（支线墓穴）章节 4：The Summoning（挑战奖励）
Clay Arrow	+ 武器威力 － 防御	章节 1：Temple of Light 章节 5：Forgotten Gate（挑战奖励）
Stone Arrow	+ 武器威力 － 炸弹威力	章节 1：Temple of Light（挑战奖励）章节 5：Forgotten Gate（支线墓穴）
Gold Arrow	+ 武器威力	章节 6：Toxic Swamp（挑战奖励）章节 8：Jaws of Death（挑战奖励）
Clay Lizard	－ 武器威力 + 炸弹威力	章节 2：Temple Grounds（挑战奖励）章节 4：The Summoning（挑战奖励）
Stone Lizard	－ 防御 + 炸弹威力	章节 3：Spider Tomb（支线墓穴）章节 6：Toxic Swamp（挑战奖励）
Gold Lizard	+ 炸弹威力	章节 5：Forgotten Gate（挑战奖励）章节 9：Twisting Bridge（支线墓穴）
War Drum	+ 武器威力 + 炸弹威力	章节 7：Flooded Passage（挑战奖励）章节 10：Fiery Depths（支线墓穴）
Wind Drum	+ 武器威力 + 速度	章节 8：Jaws of Death（挑战奖励）章节 10：Fiery Depths（挑战奖励）
Serpent Drum	+ 炸弹威力 + 速度	章节 9：Twisting Bridge（挑战奖励）章节 11：Belly of the Beast（挑战奖励）
White Drum	+ 防御 + 速度	章节 8：Jaws of Death（挑战奖励）章节 11：Belly of the Beast（挑战奖励）
Dark Drum	+ 武器威力 + 防御	章节 10：Fiery Depths（挑战奖励）章节 13：Mirror's Wake
Stone Serpent	+ 武器威力 + 防御 + 炸弹威力	章节 12：Stronghold Passage（支线墓穴）章节 13：Mirror's Wake（挑战奖励）
Clay Serpent	+ 防御 + 炸弹威力 + 速度	章节 11：Belly of the Beast（挑战奖励）章节 13：Mirror's Wake（支线墓穴）
Jade Heart	+ 武器威力 + 防御 + 炸弹威力 + 速度	章节 12：Stronghold Passage（挑战奖励）章节 13：Mirror's Wake（挑战奖励）

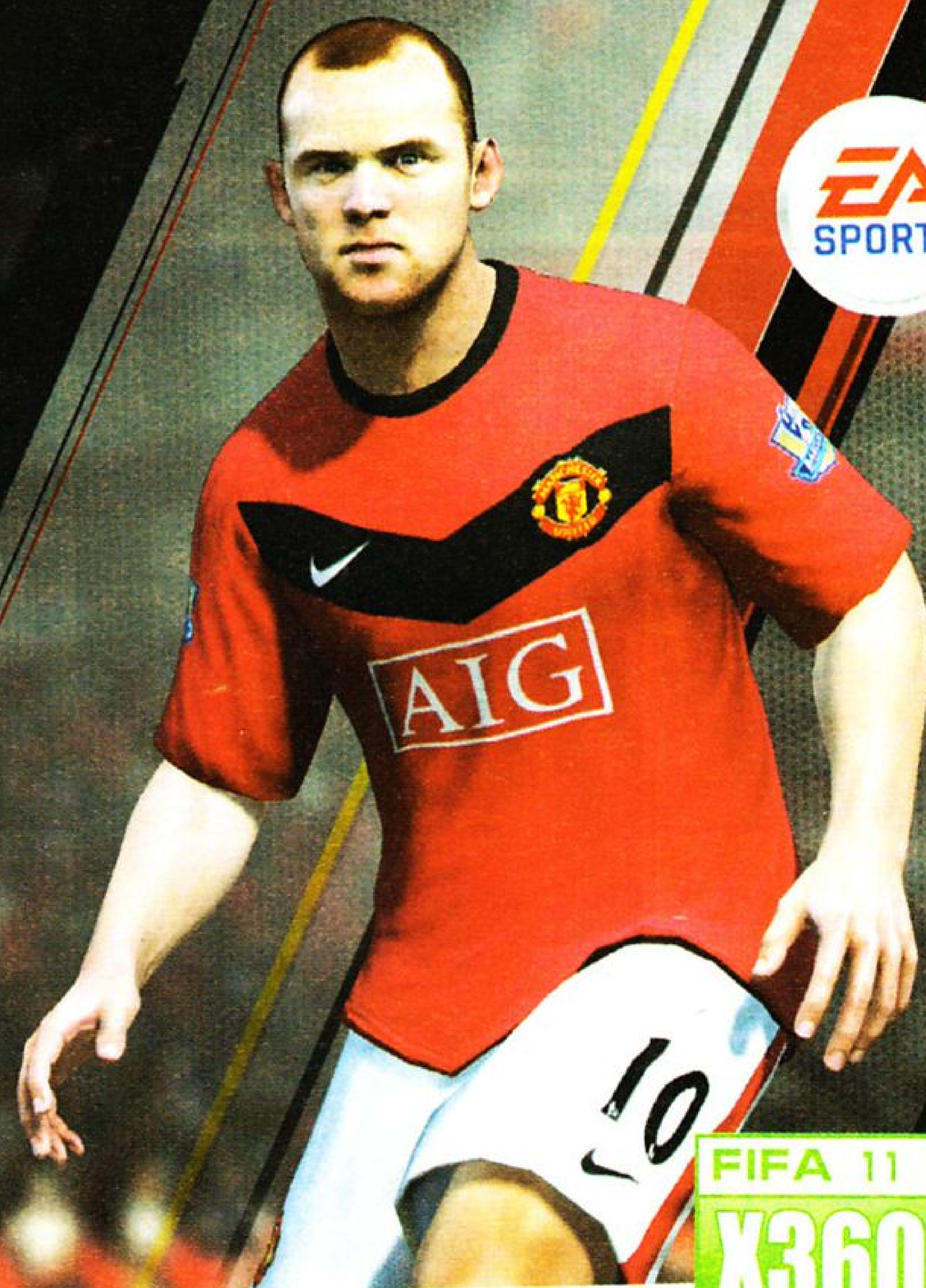
神圣遗物 RELICS

名称	发动时效果	取得位置
Knife of Itzli	射击威力增强	章节 1：Temple of Light
Eye of Cipactli	炸弹威力增强	章节 7：Flooded Passage（支线墓穴）
Headdress of Ehecatl	速度提升	章节 1：Temple of Light（挑战奖励）
Scepter of Huitzilopochtli	体力徐徐回复	章节 5：Forgotten Gate（支线墓穴）
Scepter of Cihuacoatl	子弹徐徐回复	章节 3：Spider Tomb
Arrow of Tezcatlipoca	武器散射效果	章节 2：Temple Grounds（支线墓穴）
Two Arrows of Tezcatlipoca	体力徐徐回复＋武器散射效果	章节 3：Spider Tomb（挑战奖励）
Three Arrows of Tezcatlipoca	炸弹威力增强＋武器散射效果	章节 6：Toxic Swamp（支线墓穴）
Golden Eye of Cipactli	炸弹威力增强＋速度提升	章节 7：Flooded Passage（挑战奖励）
Golden Knife of Itzli	射击威力增强＋炸弹威力增强	章节 9：Twisting Bridge（支线墓穴）

名称	发动时效果	取得位置
Golden Scepter of Huitzilopochtli	体力徐徐回复＋子弹徐徐回复	章节 2：Temple Grounds（挑战奖励）
Golden Scepter of Cihuacoatl	子弹徐徐回复＋武器散射效果	章节 5：Forgotten Gate（挑战奖励）
Golden Arrow of Tezcatlipoca	射击威力增强＋武器散射效果	章节 6：Toxic Swamp（挑战奖励）
Mask of Tezcatlipoca	射击威力增强＋炸弹威力增强＋武器散射效果	章节 12：Stronghold Passage（支线墓穴）
Mask of Ehecatl	速度提升＋体力徐徐回复＋子弹徐徐回复	章节 10：Fiery Depths（支线墓穴）
Mask of Itzli	射击威力增强＋体力徐徐回复＋子弹徐徐回复	章节 9：Twisting Bridge（挑战奖励）
Mask of Cipactli	炸弹威力增强＋速度提升＋体力徐徐回复	章节 13：The Mirror's Wake（支线墓穴）
Fist of Tezcatlipoca	射击威力增强＋炸弹威力增强＋子弹徐徐回复＋武器散射效果	章节 12：Stronghold Passage（挑战奖励）
Golden Shroud of Cihuacoatl	炸弹威力增强＋速度提升＋体力徐徐回复＋子弹徐徐回复	章节 10：Fiery Depths（挑战奖励）
Mask of Xolotl	射击威力增强＋炸弹威力增强＋速度提升＋体力徐徐回复＋子弹徐徐回复＋武器散射效果	章节 13：The Mirror's Wake（挑战奖励）

武器 WEAPONS

武器名	威力	射速	装弹量	位置
Handgun 手枪	**	**	无限	劳拉初始装备
Assault Rifle 突击步枪	***	****	**	章节 2：Temple Grounds
Magnums 大型左轮	****	***	***	章节 1：Temple of Light（分数挑战）
Shotgun 霰弹枪	****	**	***	章节 2：Temple Grounds
Bolt Action Rifle 栓式步枪	******	**	****	章节 2：Temple Grounds
Automatic Shotgun 自动霰弹枪	****	***	***	章节 2：Temple Grounds（分数挑战）
Flamethrower 火焰喷射器	*****	*****	***	章节 3：Spider Tomb
Fast Action Rifle 高速步枪	******	***	****	章节 3：Spider Tomb（分数挑战）
AR-06 阿玛莱特 06 式步枪	****	****	**	章节 4：The Summoning（分数挑战）
Lightweight Machine Pistols 轻型冲锋枪	****	*****	***	章节 5：Forgotten Gate
Double Barrel Shotgun 双管霰弹枪	******	**	****	章节 5：Forgotten Gate（分数挑战）
Grenade Launcher 榴弹枪	*******	**	******	章节 6：Toxic Swamp
Hand Cannons 掌中炮	******	**	*****	章节 6：Toxic Swamp（分数挑战）
High Power Assault Rifle 强力冲锋枪	******	****	***	章节 7：Flooded Passage
Automatic Pistols 全自动手枪	******	***	**	章节 7：Flooded Passage（分数挑战）
High Power Flame Thrower 强力火焰喷射器	******	*****	****	章节 8：Jaws of Death（分数挑战）
High Power Single Shot Rifle 强力单发步枪	********	**	*****	章节 9：Twisting Bridge
Submachine Gun 小型机关枪	*****	*******	*****	章节 9：Twisting Bridge（分数挑战）
Chaingun 格林式机枪	******	********	****	章节 10：Fiery Depths
Spear of Fire 火焰之矛	*******	**	******	章节 10：Fiery Depths（分数挑战）
Rocket Launcher 火箭炮	*********	*	********	章节 11：Belly of the Beast
Heavy Grenade Launcher 强力榴弹枪	********	**	*******	章节 11：Belly of the Beast（分数挑战）
Dual SMG 双冲锋枪	******	********	****	章节 12：Stronghold Passage
Railgun 电磁轨道炮	**********	*	*******	章节 12：Stronghold Passage（分数挑战）
High Power Shotgun 强力霰弹枪	********	***	******	章节 13：The Mirror's Wake
Golden Shotgun 黄金霰弹枪	*********	***	*******	章节 13：The Mirror's Wake（分数挑战）
Spear of Light 光之长矛	**********	**	**********	章节 14：Xolotl's Stronghold（分数挑战）
Spear of Darkness 暗黑长矛	**********	**	**********	章节 14：Xolotl's Stronghold（挑战奖励）



文 阳光成员SWB 美编 一刀

如果现阶段的足球游戏有一款作品能被称为极致的话，那么我想就是这款《FIFA 11》。本作的系统没有前作那种革命性的调整，但是多处小的微调使得比赛进程更为流畅，也更能贴近真实足球比赛。而新加入的生涯模式也能谋杀玩家大把的时间，更不用提系列一贯优秀的授权了。总之，如果玩家还对“《FIFA》系列”有偏见的话，不妨从本作开始扭转这个印象。

FIFA 11	EA	体育
X360 FIFA 11		美版
2010年9月28日	1～22人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄



操作详解 OPERATION

操作模式采用第二种模式 ALTERNATE 模式

Part.1-1 基础操作篇

操作	功能
左摇杆	控制选手移动
右摇杆	抢先触球
LB（无需方向键）	停球，准备变向
RT（无需方向键）	踩停球
RT+左摇杠	加速跑
LT+左摇杆	缓慢带球/晃开防守队员
LT+RT	技巧带球（花式带球）
LT+左摇杆	接球转身

说明 1. 本作不能使用方向键控制球员移动，球员很难一直跑直线，所以在边路贴边线的地方带球时非常容易直接将球带出底线，故尽量不要紧贴着边线带球。

2. 两种停住球的操作更多地是为了变向，LB停球比较容易向左右方转向，而RT键的停球更适合应用于突然停球然后突然再次启动（即带球节奏的变化）。

Part.1-2 进攻篇

基础进攻－传球

操作	功能
A	短传/头球（传球）
B	长传/传中/头球（传球）
Y	直塞
LB+两下A	二过一
B之后按A+左摇杆	假传真扣

说明 1. 一般来讲力量比较大的传球适应大范围的调动，而力道较小的传球适应小范围的配合。举个例子，快速反击的时候把球从中路塞给边路的球员的时候力道大一点会让边路球员不用停下就能拿到球，而在对方禁区前力道小一些的传球会让我方接球队员直接创造出威胁。

2. 二过一和假传真扣的实用性不算大，二过一在对方有两名以上防守队员到位的情况下很难穿透对方整条防线，而如果做假传真扣的球员控球能力不佳的话更可能直接把球送到对方脚下。

基础进攻－射门

操作	功能
X	射门/抽射/头球（射门）
RB+X	低射远角
LB+X	吊射
X之后按A+方向键	假射真扣

说明 1. 本作的射门力量感比较足，远射的威胁相当大。尤其是接到传球以后直接射门，几乎都是像出膛的炮弹一样，所谓大力出奇迹，不妨多用。

2. 在单刀的时候抽射远角基本上门将是没什么办法的，不要浪费难得的机会。

3. 假射真扣是一定要熟练掌握的技巧，因为本作AI反应非常快，你做出射门动作之后他们会立即向你射门的方向封堵，这时候一扣球的话就能把对方晃开，赢得射门的空间。

Part.1-3 防守篇

操作	功能
LB	切换操作球员
右摇杆	手动切换球员
A	抢球
B	滑铲
X	解围
Y	门将出击
LT按住	卡位
A按住	离球最近的防守队员上抢
X按住	二人包夹
LT+RT按住	跑动卡位

门将操作	功能
X或B	大脚开球
A	手抛球
Y	出击/持球时将球放在地上
两下Y	停在防守位，不要出击

说明 1. 本作卡位+包夹可以解决大部分的防守问题，不到情非得已，尽量不要上脚抢球（A，B键），因为非常容易犯规。

2. 控制门将的时候注意按A键一下是地滚球，两下是高轨道手抛球，这两种方式都有可能被对方前锋截下。

进攻进阶操作

操作	功能
LB+Y	过顶直塞
RB+B	过顶长传
两下B	半高球传中
三下B	贴地传中
LB+B	抢先传中
RB按住不放	故意漏球
LT+RT	放弃球权，失去对球的控制



说明 1. 过顶直塞是本作的利器。在对方防线和你的锋线平行时，果断地使用过顶直塞，然后前锋按住加速前冲，有很大的可能甩开对方的后卫而赢得单刀的机会。在刚过中线一点的地方用三四成的力量过顶直塞，几乎每次都能造出单刀。

2. 三种传中各有千秋，LB+B的强传多半用于对方后卫扑上来快要断下球的时候，当然，传中的成功与否更多地是由你前锋的位置决定的，前作无限风光的贴地传中威力大减，主要是速度慢太多了，建议不要使用，还是老老实实按B键直接传中比较好。

Part. 1-4 定位球篇

任意球

操作	功能
A	贴地短传
B	长传/传中
X	直接射门
LB+X	贴地射门
Y	人墙跳起
A	人墙前压
LT和RT	向左或向右移动人墙



说明 一般来讲最好不要试图从人墙边上或者上面把球兜进门里，比较讨巧的做法是低射或者向人墙正中间射或者干脆直接传球，接球队员转身射门。

角球

操作	功能
B	长传
两下B	半高球传中
三下B	贴地传中
A	战术角球

说明 半高球和贴地角球基本上是不靠谱的。罚角球最好把力道用足找后点的球员。或者直接战术角球传中。

点球

操作	功能
X	射门
RB+X	吊射（勺子）
LB+X	低射
右摇杆	门将侧扑
左摇杆	门将左右移动（格罗贝拉和杜德克那种"面条腿"）

Part. 1-5 战术调整

操作	功能
上之后上	发动越位陷阱
上之后下	全场紧逼
上之后左	两翼交叉换位
上之后右	中卫助攻

说明 快捷战术调整是通过方向键来实现的。这些战术调整都针对实时特殊情况进行的，在某些时候能起到非常重要的作用，

比赛技巧说明 TECHNIQUE

3大版块详解进攻战术、防守战术、门将用法

Part. 2-1 进攻战术篇

首先是进攻整体战术，就是一个字：快。本作的后卫AI极高，瞬间的犹豫就可能导致对方的后卫把你的前后左右都封死。因此在进攻中一定要做到眼疾手快。比如中路带球的时候，对方边后卫上来协防，就要立即用最大力道分边，让边路插上的球员直接带球突破，如果对方防守站位非常密集的话，可以在中路倒球，吸引对方防守之后再传给中路打门，诸如此类。

说到带球突破，本作的突破方法中最有效率的还是停球突然加速和快速变向，就是分别利用LB和RT两种停球来进行，LB停球后突然转向，RT停球后马上加速。或者干脆用身体硬吃过去，比起华而不实的假动作，这样的突破方式性价比更高。

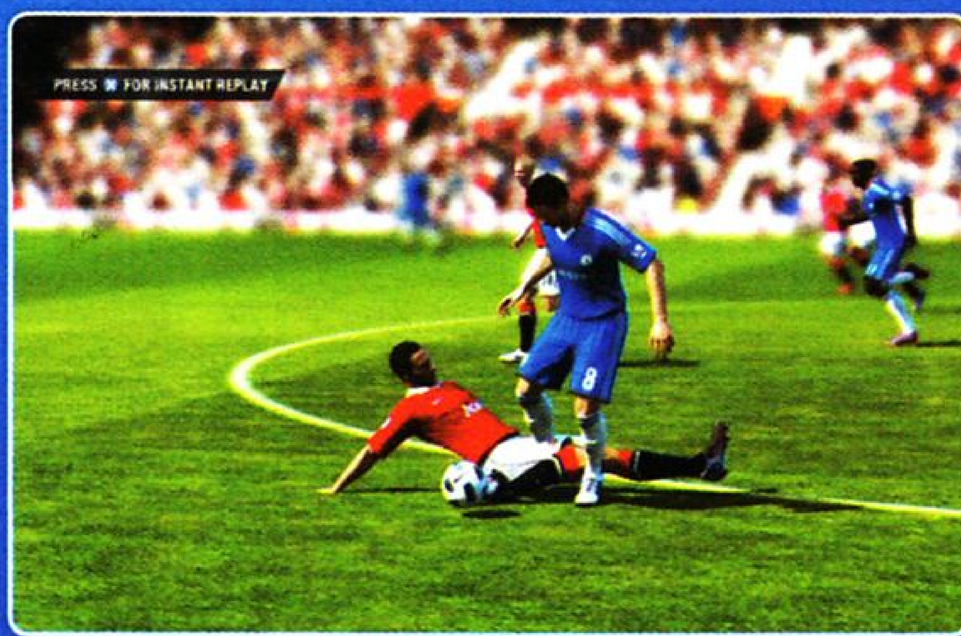
本作的新系统"专业传球"对传球的影响很大。原来那种不管球员处于何种位置何种姿态，按下传球键就能传到的情况不会出现了，本作中，传球最好让球员面对传球的方向作出传递，这样效率最佳。硬要球员扭着身子传球的话很可能适得其反，比如球员向右下方带球，非要他突然传给左方的话他只能踉踉跄跄地传出去，无力且方向可能不准，贻误战机。最好的方法是让他变个向，变到一个比较舒服的位置，这个舒服的位置因人而异。一般来讲所有的非门将球员都能在偏差30度以上45度以下传好球，个别传球好手可以做到90度以内传好球，有机会的话会对这些球员做一些总结。另外值得研究的还有传球的力度，这个在操作篇已然提到了，另外再次强调，非常推荐大家使用本作的LB+Y过顶直塞，只要我方追球的球员不是落后对方防守队员太远，那么有非常大的机会压住对方的后卫拿到球，而普通的地面直塞短传由于可能被对方直接截下，在对方人多的时候一定不要多次频繁一脚传递。

最后是射门，这部分在操作篇也讲过了，但是这里还是要多说一句，有机会的话最好直接射门，本作的禁区内横传被进一步削弱了，基本上不是被门将扑到就是被后卫解围，而大力打一脚的话很可能门将是拿不住的，能给我们制造禁区内混战的机会，或者得到一个角球也不错。



Part. 2-2 防守战术篇

本作的防守比较容易，大可按住LT或者X键交给电脑去围抢，你自己控制一名球员贴住在更有威胁位置的其他球员。对方高速直线突破过来的时候我们最好站着不动，他十有八九会撞在你身上，如果各位非要事必躬亲的话，不妨应用下面的方法：撞，挤。本作中，防守队员撞在进攻球员身上的话，进攻球员必然是至少要打个趔趄的。挤住对方的断球几率也很大。而且这个撞和挤，经笔者测试裁判是几乎不会判你犯规的。比起A和B键的断球，撞和挤无疑要安定许多，在不想吃牌或者送给对方定位球的时候可以一试。





关于任意球的防守，人墙的作用不大，禁区里的防守才是关键，一般来讲这时候要做的就是按A键争抢头球，然后无论哪方拿到球，连点X键尝试解围。除非在十分确定能把球抢下且不犯规之外，不要按A和B键抢球，犯规的话毫无疑问就是点球。而角球的防守就三个字：封前点。可以手动控制球员跑到前点压住对方抢点球员，因为在前点对方抢到点的话门将基本上只能听天由命。

Part. 2-3 门将篇

本作Be A Pro模式可以选择控制门将，自己扮演的门将周围会出现一个黄色的圆圈，上面还带着箭头，圆圈代表此时你应该站的位置，箭头表示对方带球球员所在的方位。只要我们随时保持在圆圈中，那么基本上对方的远射都不会造成什么威胁。而我们要做的工作其实最主要的就是和后卫配合协防以及扑救定位球，当对方前锋杀进禁区的时候，我们最先做的不是扑上去断球，而是按住X键要求后卫上前顶对方的前锋，然后我们再迎上，这样大概能断下80%左右的球，而对方完全形成单刀的时候基本上能帮你的只有上帝了。



在防守任意球的时候最好相信你的后卫，不要干扰他们，上去扑救的话可能会导致一些悲剧性的结果。反之，角球防守的时候要果断出来按Y接球或者把球打出，避免对方前点抢射。



生涯模式指南 CAREER MODE

本作重头模式——生涯模式的简介及上手全程指南

生涯模式（Career Mode）是本作游戏模式的一个重头，几乎所有的精华都在生涯模式里，如果没玩生涯模式，真可算没有玩过《FIFA 11》，生涯模式有三种游戏方式：球员模式，经理模式和球员－经理模式，其中球员－经理模式是本作新加入的，既能体现出作为一名经理运筹帷幄的风采，也能展现作为一名球员在球场上决定比赛的能力。可以说是本作的核心模式，下面我们就开始为大家介绍这个神奇的模式。（球员模式和经理模式和前作相比变化不大，就不赘述了）

本模式需要自创一名球员，让他加入一支球队，然后你同时作为这支球队的经理，统管整支球队，比赛的时候既能扮演教练控制全队，也能亲自上阵纵横捭阖，说白了就是球员模式和经理模式融合在一起。

Part.3-1 创建球员

笔者选择的是Use Virtual Pro模式，另一个模式可以自由调整球员能力，所以挑战性比较低。

在创建球员的最开始的界面从上到下依次是：姓、名、外号、球衣上的名字和号码。然后就是一个比较重要的部分，决定你的场上位置，下面的三个选项依次为：

- ●位置
- ●所在方向（比如中路或左右边路）
- ●类型

下面为大家分别介绍这些位置：

位置	类型
门将	TRADITIONNAL（传统型，禁区内守门能力比较强）
	ACROBATIC（激情型，助攻和出击的能力比较强）
后卫（中路）	STOPPER（防守专家，断球和阻断能力强）
	SWEEPER（清道夫，破坏和犯规的能力比较出色）
后卫（边路）	FULLBACK（防守型，防守和补位能力出众，位置感很好）
	WINGBACK（边路飞翼，会频繁地插上助攻，速度传球能力都不错）
中场（中路）	PLAYMAKER（组织核心，传球组织能力都不错，但是防守一般是弱项）
	BALLWINNER（万金油，能力平均，什么位置都能打）
	BOX TO BOX（巡游者，进攻时禁区里抢点，防守时充当一名中卫，技术略糙）
中场（边路）	BOX TO BOX（巡游者，进攻时去抢点，防守时到禁区里，但是不负责组织）
	WINGER（魔翼，极端偏向进攻，速度技术都不错，但是防守能力极端缺乏）
锋线	TAGRGETMAN（桥头堡，身高体壮，头球回做能力强，技术一般比较粗糙）
	CREATOR（影锋，比较全面，既能传出威胁球，也能接前锋回做自己射门得分）
	FINISHER（终结者，射门能力非常出众，但是其他技术就相对比较糟糕）

最后选择自己执教的球队，一般来讲这个球队在自己的位置上不能太过拥挤，当然也不能完全没有自己这个位置的球员，这样既能避免在初期我们自己的化身成为鸡肋，也能避免自己的分身初期能力不足导致全队实力受影响。

Part.3-2 季前准备

创建完球员之后就进入球队调整阶段，这下我们可以确定肯定有一个新援了，那就是我们自己，处于培养的考虑，下面购买球员的时候就不要购买位置重叠的了。

游戏的时间是一天一天进行的，因为在交易窗口打开时，你可以随时按B键停在某一天，购买或卖出球员，在赛季中每一天都有可能发生随机事件，比如助理教练告诉你哪些球员最近表现出色，建议当主力，而哪名球员受伤缺席几周等等。

交易球员

在交易球员界面，我们可以买卖球员，每个球队一上来都会给一笔转会资金。

首先是购买球员（不推荐租借，因为租借球员在你这里表现好的话再想买下的话对方立即会开出天价，游戏里没有先租后买这种交易系统），进入购买球员菜单后左侧是搜索栏，可以按范围搜索两个能力，比如门将的话就搜索GK POSITING和GK REFLECTING，以此类推。搜索出的球员会按能力高低从上至下排列选定心仪的球员就可以开始交易了。

肯定用不上的球员就可以卖掉了，可以把队伍里能力较低但是年纪很轻的球员又打不上比赛的都租出去，这样能节省一大笔工资开支，一年之后再收回来的话还能收获能力成长，可谓一举两得，然后老将就让他们自然退役好了，当打之年的球员最好不要出售。

阵型设置

买定了球员就可以根据实际情况调整阵型了，阵型设置有两个准则：一是符合人员搭配特点，第二个准则是要让自己的化身有对位的位置可以选择。当两个准则不能统一时，以第一条为准，球员后天可塑性还是很强的，只要位置不是差太多，还是能适应的。



Part.3-3 赛季开始

本模式的比赛进行有两种方式：用Be A Pro模式进行或者按常规比赛模式进行。值得一提的是，只有你的化身进入首发阵容的时候才会出现Be A Pro模式的选。

本作的能力成长非常特殊，是通过自己的表现在ACCOMPLISHMENTS中获得成长。ACCOMPLISHMENTS就是挑战系统，里面有各种各样的挑战，完成之后就可以直接提升若干点的能力，当你的化身在场上时，按START进入主菜单就能发现ACCOMPLISHMENTS选项，进去之后就能发现不同的挑战，每个挑战下面都有明确的解释告诉你完成的条件。提升能力的话应该以提升本身就优秀的能力为主。



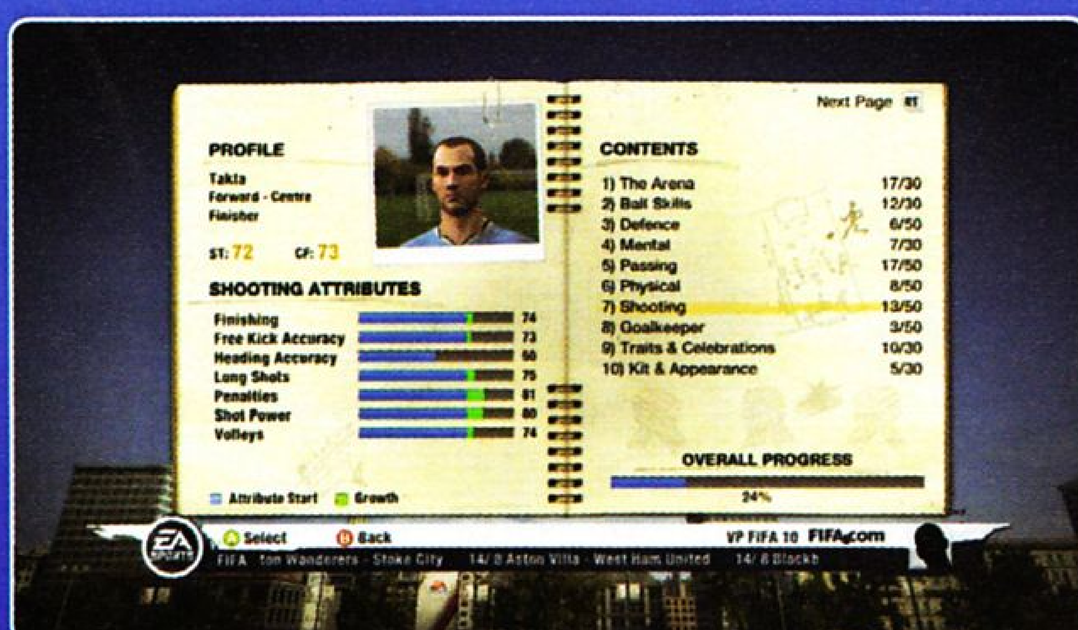
完成比赛的话会得到一些奖金，还有一些声望点数，声望的作用就是让那些人卖你球员的时候不至于狮子口张得太大。每年冬季的转会期是补强球队的好机会，这时候不适合购买大牌球星，但是买一些实惠的年轻球员还是很合适的。当然，笔者是在欧洲打联赛，K联赛等等可能时间跟欧洲有一些不一致，不过大体的流程就是这样。



Part.3-4 技巧及补遗

（1）本模式的评分系统不只是按照比赛贡献衡量的，更重要的是看你是不是一个真正的“Pro”，就是说你是不是能完成这场比赛你应该完成的使命。比如你要是一个边卫却经常赖在对方半场不回来的话也是不会得到好评价的，球员偏离自己应在位置的话脚下会出现黄圈和箭头提醒你。

（2）买球员的时候国籍也要注意一下，有些小国大球星是铁定会在国际比赛日离队的，然后说不定常带着伤就回来了，反之一些大国的球星不会很频繁地被召入国家队，尤其是那些本身就不在默认主力首发阵容里的人。





（3）完成 ACCOMPLISHMENTS 可以在生涯模式的比赛中，也可以在其他模式中，因为球员一旦被创建到球队里并存了档，那么这名球员就会出现在其他模式中，比如友谊赛，杯赛模式。这样提升能力的途径就多了很多。另外，在读盘画面的训练模式中也是可以提升能力的。

（4）本作虽然没有官方说法，但是笔者认为 AI 是有一定适应性的，比如说你远射打得非常多的时候对方的防线就会前移，这点是一柄双刃剑，多打远射令对方防线前移的话，铁桶阵就算是出漏了，这时候短传渗透就会比较奏效。



EA SPORTS 假动作研究 TRICKERY

按住 LT：开始进入假动作模式，一个关于足球的瑰丽世界将展现在你面前！

1星球员

操作	假动作
RB	颠球

2星球员

操作	假动作
右摇杆轻拨方向左	向左晃动
右摇杆轻拨方向右	向右晃动
右摇杆从上摇到右	向右拉球
右摇杆从上摇到左	向左拉球
右摇杆从右摇到上	转身向右拉球
右摇杆从左摇到上	转身向左拉球
右摇杆拉住左	向左横向带球
右摇杆拉住右	向右横向带球
左摇杆轻拨下	把球拉回脚下

3星球员

操作	假动作
右摇杆快速拨上下	脚后跟磕球
右摇杆快速拨上上上	挑球起球
右摇杆从下方向左转3/4圈	左转身马赛回旋
右摇杆从下方向右转3/4圈	右转身马赛回旋
右摇杆从右方经下方转到左方	左侧拨球到右侧
右摇杆从左方经下方转到右方	右侧拨球到左侧

4星球员

操作	假动作
点右摇杆（按下）	青蛙跳（布兰科的招牌假动作）
右摇杆快速拨上下	双脚脚后跟磕球
右摇杆快速拨下上上	简单彩虹（所谓彩虹，指的是济科创立的一种脚后跟颠球的假动作）
右摇杆拨下，之后拉住上，等做出第一个颠球动作后连点上	连续彩虹
右摇杆从右方经下方转到左方	左侧拨球到右侧（假动作晃动模式）
右摇杆从左方经下方转到右方	右侧拨球到左侧（假动作晃动模式）



5星球员

操作	假动作
右摇杆从右方经下方转到左方	牛尾巴
左摇杆从下向右转1/4半圈后迅速向回转180度	原地向右后突然向左
左摇杆从下向左转1/4半圈后迅速向回转180度	原地向左后突然向右
跑动中右摇杆推两下左下	向左脚后跟磕球
跑动中右摇杆推两下右下	向右脚后跟磕球
原地右摇杆推两下左下	快速向左转身
原地右摇杆推两下右下	快速向右转身
右摇杆从下向右转1/4半圈后迅速向回转180度	小范围磕球变向（C罗的过人小花活之一）
右摇杆从下向左转1/4半圈后迅速向回转180度	三连牛尾巴
跑动中右摇杆拉住右然后点上	拨球突然左转
跑动中右摇杆拉住左然后点上	拨球突然右转
站立中右摇杆轻点上上下	脚后跟磕球启动
右摇杆点上之后点左	快速向左持球转身
右摇杆点上之后点右	快速向右持球转身
右摇杆拉住右后点左	假装向左突破
右摇杆拉住左后点右	假装向右突破
冲刺中按B或X之后按A加左摇杆下	夸雷斯马十字弓弦过人

Part.4-1 假动作基础守则

首先我们要了解什么是假动作。假动作是一种小范围通过特殊动作欺骗对方球员达到突破的目的的一种非常规手段，技术水平非常高，但是由于假动作的本质是双方的博弈，如果对方提前猜到了你的目的和方法，那么就不会上当，假动作就没有任何意义。

比如大家都很了解的布兰科青蛙跳，第一次他跳过去了，第二次他也跳过去了，第三次韩国后卫早就猜到了他的意图，毫不犹豫就踩掉了他的皮球。这就是一次失败的假动作。假动作最重要的是要做到出其不意。

另一个需要注意的地方前面提到了，就是不要把假动作当饭吃，突然来一次可以，但是不要见到一个防守队员就做假动作突破。而且本作一旦对方已经完成防守站位的话，那么假动作几乎是百分之百会被破坏掉的，这点谨记。

假动作的成功与否和控球能力有很大关系，另外一点就是这个假动作的难度，比如原地颠球要是也能失误的话您还是提着一篮水果去找自己的启蒙教练去吧。但是牛尾巴就不是谁都能做成的，即使是那些脚下技术非常好的球员，做这些高难度动作的时候也是有失败可能的。

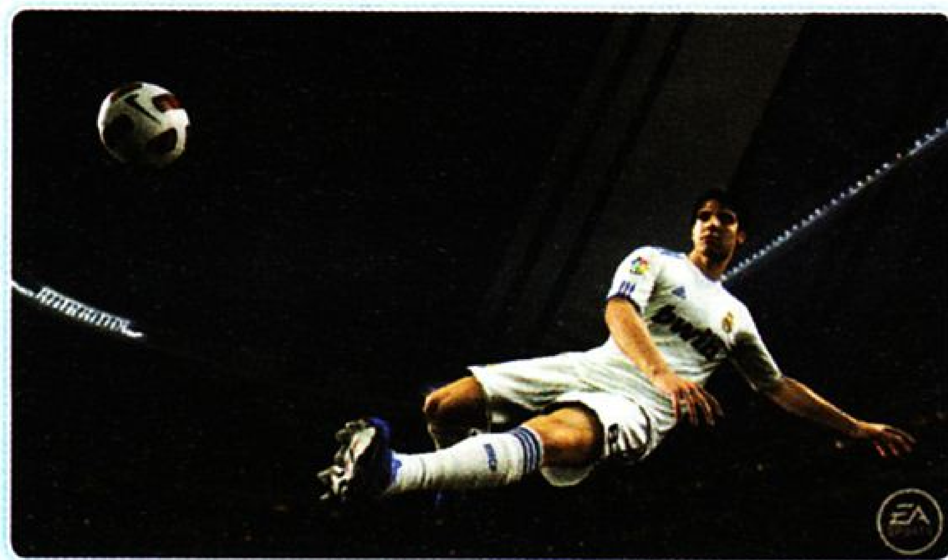


Part.4-2 假动作实例推荐

我们不妨用两个球员来举例：刚出道时候的C罗和卡卡。

刚出道的时候C罗动作很花哨，在他那条边路不间断地做着各种假动作，不断地踩着单车，不断地左右脚交替控球，不断地把球在脚下磕来磕去，然后你会发现他基本上都是在原地假动作，基本上没有前进，所以有些时候他一拿球全队都站住了随时准备回防。这种假动作就是所谓的无效假动作，好看确实很好看，但是实际上没什么实用性。而且这种闷头假动作的行为很容易招致对方防守员的围攻，也间接地帮助对方防守，记得原来某阿森纳中卫说过一句话：一看到C罗拿球，我们就非常高兴地把重兵囤积在他所在的边路，因为他几乎不会传球，只会在那里带带带。后来的C罗改正了这个毛病，他的进攻才变得有效率起来，刚出道时期的C罗这种假动作方式是不值得我们借鉴的，应该说要尽力避免的。

另一个例子是卡卡，说到这里可能大家会疑惑，很多人认为卡卡是不做假动作的，其实卡卡的带球是一个充满了假动作的过程，但是他的假动作只有一个：变速变向，这里很对不起梅西的粉丝们，要提一下2006年巴西和阿根廷的热身赛，梅西带球失误，卡卡从梅西脚下截得皮球然后一条龙射门得分，期间梅西一直追在卡卡身后但是一直就没追上。这倒不是因为梅西比卡卡慢，而是因为卡卡在带球的时候不断地变速变向，梅西不能猜到下一步他的动作而已。当然梅西自己的假动作模式也是在小范围内高速变向，令防守队员跟不上他们的节奏，这些就是最实用的假动作。



简而言之，假动作的最高要求是简洁而有效，在本作中也是如此，能用简单地踩球停球过人的话，就没必要用牛尾巴了。

Part.4-3 假动作具体分析



本作的假动作系统是高级假动作覆盖低级假动作，比如一名4星球员进行“右摇杆从右方经下方转到左方”操作的时候会出现左脚向右拨球的动作，而五星球员做这个操作的时候就是牛尾巴。简而言之就是属于高星级的假动作会优先于低星级相同操作方式的假动作。

所有的假动作都是要按住LT之后发动的。

1星级 <<<

颠球这动作在实际比赛中起不到什么重要作用，SO，略过。

2星级 <<<

向左右晃动这个是基本的基本，有一定的可能晃晕对方的高大后卫，但是不要试图在普约尔这种比较灵活的后卫面前玩火，而且晃动基本上是原地的动作，一旦发现对方试图出脚断球就要立刻开始变向突破，这才是晃动的意义所在，在Be A Pro模式中可以多用。

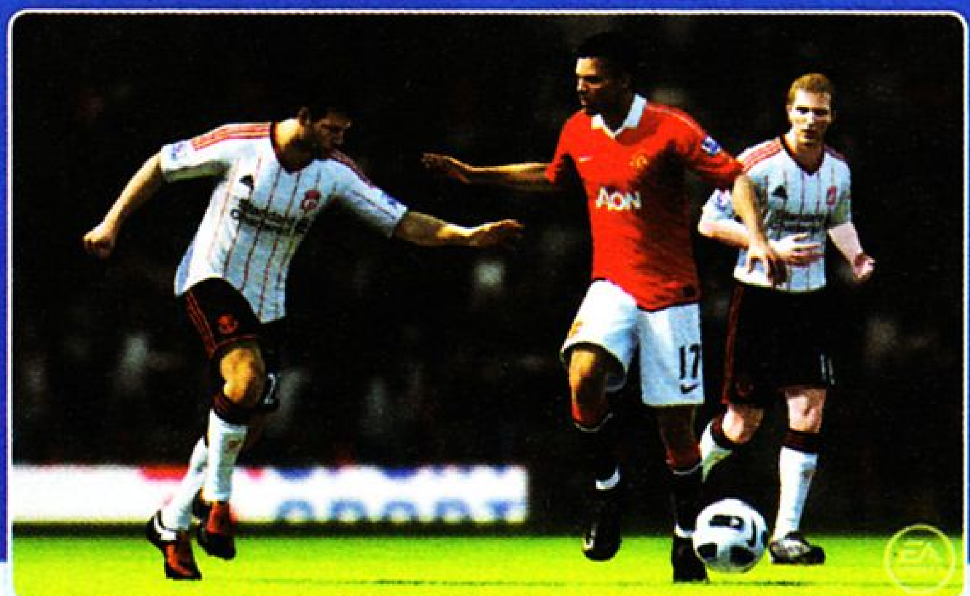
两种不转身的拉球主要的作用是向边路贴近准备传球，因为这种动作可以让你比对方的防守队员先动一步然后可以甩开他一步。而两种转身拉球则是为柱式中锋量身定做的，在倚住对方防守队员的前提下做这个动作可以倚开对方球员直接杀入禁区。做拉球的时候头脑一定要清醒，向哪个方向转身要想好，避免一头转到对方防守队员堆里。

横向带球也是比较常用的假动作，说它是假动作也不完全正确，其实这个动作的目的也不是为了突破，而是为了不让对方猜透你下面的意图，在横向带球状态下不容易丢球。然后可以选择后面突破或者传球，对方上来抢截的话就可以直接出球，而当你横向带球的时候我方的队员就开始跑位，看好位置出球的话会有意想不到的效果。

把球拉回脚下这个设定更多的目的是为了戏耍对方球员，慎用。

3星级 <<<

脚后跟磕球就是“把左脚放到右脚后面把球向前踢”，在这个级别的这个动作作用不是很大，最大的作用就是突然启动，面对对方一名防守球员的时候，我们可以停下球然后用这个动作突然启动，但是切记不要在对方两名防守队员的面前使用，因为它磕球的力度太大了。简直是给对方送球。



马赛回旋是个比较常用的假动作，当然这个动作不是让你原地做的，在冲刺中快要撞到对方球员的时候突然做一个基本上就能突过去，但是对方过于强壮的话就可能像撞墙一样摔倒在地，而且，对方不犯规，所以不要把它当万金油，做的时候配合左摇杆还能起到一定变向的作用，这个动作另一个不安定的地方是有可能失败，这个失败动作非常强大：把球留在原地，人飞出去了，这也是一个缺点。另外，如果实在把握不好马赛回旋的时机请去观摩齐达内的精彩过人集锦。

“左侧拨球到右侧”和“右侧拨球到左侧”其实连续做的话有个简单的名字叫“踩单车”，踩单车有两个比较主要的作用，以示踩着踩着突然变向，另一个是诱使对方出脚断球，只要出脚了，基本上就是犯规，另外注意踩单车的时候前进速度比较慢，不要在快速反击的时候用这个动作来过人。当然，对方防守能力比较高的话也能直接把球断下来，不是很稳定的动作。

4星级 <<<

青蛙跳是个极端特殊的假动作，一般来讲在左右都有球员包夹的时候偶尔为之可以起到出其不意的效果，但是也可能直接把球留在原地，实用性非常有限，除了用来戏耍对方外似乎没什么使用价值。

双脚脚后跟磕球比起上个级别的脚后跟磕球来说实用性大了一些，关键是变向幅度大了很多，甚至可以用来突然转向，贴近边路底线的话可以适时用一用。然后可以直接往禁区里突破了。

至于彩虹，只能说实用程度相当有限，因为每一下颠球都是可能失败的，实战慎用。但是不得不说一句：观赏性实在是强！！

进阶的踩单车安全性提高了不少，但是速度还是没有明显提升，应用范围和上一阶段没有明显区别。但是在禁区里可以多用，造点球还是有些作用的，只是不要接近门将的控制范围就好。



5星级 <<<

牛尾巴已经成了高级假动作的代名词，那个销魂的脚腕扭动让很多少年趋之若鹜，但是作为题外话，要提醒大家的是不要轻易尝试这个动作，崴脚的概率极大。

说回本作的牛尾巴，牛尾巴是一招奇招，正面面对对方防守队员的时候，往前带两步球立即牛尾巴的话可以成功过掉对手，当然还是有失败概率的，而更高阶的三连牛尾巴则适于突破对方平行站位的多名防守队员，突破对方最后一道防线时有奇效，更关键的是，这个动作不是很减盘带速度。

两个原地突然转向的动作适于突破对方从后面上来卡位的防守球员，因为他们一般会跟着你移动，一旦你转向他们是来不及反应的，这个动作基本不会失误，但是作用范围也有限，不能太依赖，而且被对方重兵包围的时候这么做还是很危险的。

5星的剩下几个动作都是属于小范围急速变向类的，基本上都需要几组动作连着用，比如向左脚后跟磕球－向左转身－发现面前有防守队员－向右脚后跟磕球－向右转身，有点连续技的意思。突然向左向右拨球是用来摆脱的，连续多次之后可能会晃晕对手，但是仍要留心不要再对方防守队员很多的时候玩火。

假意左突和假意右突的动作最好的用法是晃开对方后卫后马上射门，比如中卫站在你面前，你可以假意左突，那么他多半会扑向左边，然后马上射门，门将不一定来得及反应。

脚后跟起球这个动作就是2002世界杯土耳其的伊尔汗用来戏耍卡洛斯的假动作，怎么用相信看过那场比赛的人都有印象，具体来说就是一个挑球过人，如果可能的话可以用来过对方出击的门将，效率还比较高。

至于夸雷斯马十字弓弦，纯粹是个娱乐用的招式，本身操作就比较困难，还很容易将球送到对方脚下，能不用还是别用了吧。



成就列表及拿法 ACHIEVEMENTS

本作一共 46 个成就，共计 1000 点。

单机部分



Aerial Threat 10点

成就说明 用有“Aerial Threat”技能的球员顶进一个头球。

成就拿法 有这个技能的球员不少，比如伊布、托尼、克洛泽等等。



All My Own Work 10点

成就说明 全手动赢得一场比赛

成就拿法 进入赛前的SETTING选项，把所有的选项设为Manual(包括自动换人也要设定为手动)



Always Friendly 10点

成就说明 和一个朋友合作完成一次传中头球攻门得分

成就拿法 进入友谊赛模式，难度调为最低，找一个朋友，双方合作进行比赛(比赛前挑边的时候把代表双方的标志放到同一边)，然后一人不断传中给另一人制造头球机会即可。



Back of the Net 5点

成就说明 在开始菜单前的训练模式中攻进5个球

成就拿法 进入游戏后会首先进入训练模式，就是控制一名球员演练进攻的模式，一次攻进5个球即可。



Around the World 25点

成就说明 用所有联赛的任意一支球队踢一场比赛。

成就拿法 一共有31个联赛：

- A-League
- Austrian Bundesliga
- Belgium Pro League
- Liga Do Brasil
- Ceska Liga
- Superligaen
- Barclays Premier League
- N-Power Championship
- N-Power League 1
- N-Power League 2
- Ligue 1
- Ligue 2
- Bundesliga
- 2. Bundesliga
- Serie A
- Serie B
- K-League
- Primera Division Mex
- Eredivisie
- Tippeligaen
- Ekstraklasa
- Liga Portuguesa
- League of Ireland
- SPL
- Liga BBVA
- Liga Adelante
- Allsvenskan
- Axpo Super League
- Turkcell Super Lig
- Major League Soccer
- Russian Premier League

如果全都完成了还没拿到成就就再选择一下International和Rest of The World的球队进行一下比赛。



Crosser 10点

成就说明 用一个有“Crosser”特技的球员传中直接助攻

成就拿法 有这个特技的也不少，比如席尔瓦等等边锋



Distance Shooter 10点

成就说明 用一个有“Distance Shooter”特技的球员在禁区外射门得分。

成就拿法 这个特技也很常见，比如英格兰双德。



Established Keeper 50点

成就说明 扮演一名门将在生涯模式中度过一个赛季

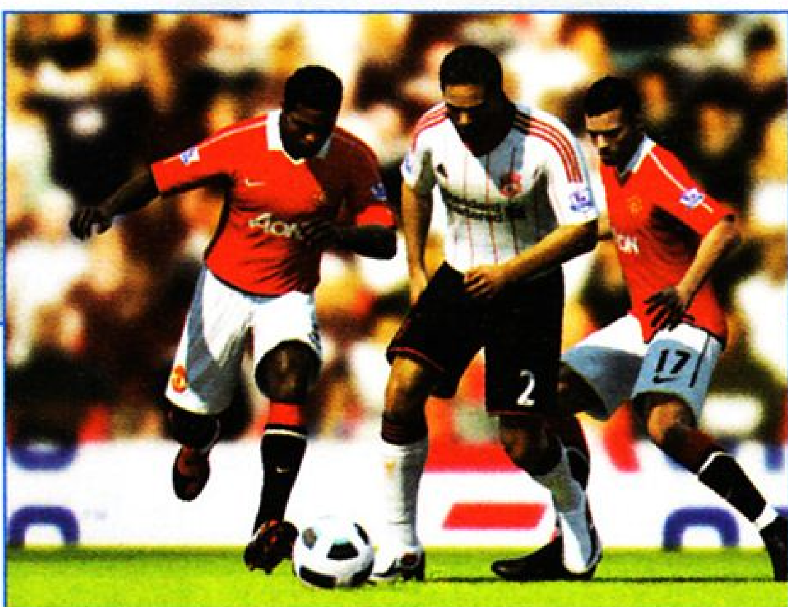
成就拿法 创建球员的时候位置选择成门将就可以了，似乎不必是主力门将。



Folklore 25点

成就说明 在生涯模式成为一个传奇

成就拿法 拿到欧洲金球奖和世界足球先生(欧洲金球奖似乎不是必须的)，用最简单的难度吧。





Home & Away 50点

成就说明 在所有的球场取胜

成就拿法 非常非常麻烦的成就，需要大家拿笔记录，一共有这么多的球场。



- Akaaroa Stadium
- Allianz Arena
- Aloha Park
- Amsterdam Arena
- Anfield – Liverpool
- Arena D'oro
- Camp Nou
- Centry Park Arena
- Court Lane
- Crown Lane
- El Bombastico
- El Medio
- El Reducto
- Emirates
- Estadio Azteca
- Estadio De Las Artes
- Estadio Del Pueblo
- Estadio Latino
- Estadio Mestalla
- Estadio Presidente G. Lopes
- Estadio Vicente Calderon
- Euro Park
- Forest Park Stadium
- Imtech Arena
- Ivy Lane
- O Dromo
- Old Trafford
- Olimipico Arena
- Olympiastadion
- Parc Des Princes
- Pratelstvi Arena
- San Siro
- Santiago Bernebeu
- Signal Iduna Park
- St James Park
- Stade Gerland
- Stade Kokoto
- Stade Municipal
- Stade Velodrome
- Stadio Delle Alpi
- Stadio Olimpico
- Stadion 23. Maj
- Stadion Europa
- Stadion Hanguk
- Stadion Neder
- Stadion Olympik
- Stamford Bridge
- Town Park
- Union Park Stadium
- Veltins Arena
- Wembley Stadium



Home Maker 5点

成就说明 改变一个球队的主场

成就拿法 在MY FIFA11的EDIT TEAM选项里最后一项就是改主场



In the Game 5点

成就说明 创建一个虚拟球员

成就拿法 在生涯模式开始时就能拿到



It's in the Blood! 25点

成就说明 让自己创建的球员成为主教练

成就拿法 将生涯模式玩到退役即可。



Mastermind 10点

成就说明 生涯模式中用替补攻入一球

成就拿法 最简单的办法莫过于换上一人罚个点球。



New Choons 10点

成就说明 导入自己的音乐

成就拿法 还是在MY FIFA11中，找到MY MUSIC&CHANTS，进去选第一项按步骤完成即可。



Once in a lifetime 10点

成就说明 用守门员攻入一球，模式不限

成就拿法 最保险还是罚点球





 One to Remember 5点

成就说明 保存一个进球记录
成就拿法 进球回放时按X键即可

 Perfect Keeping 15点

成就说明 在友谊赛中扮演门将扑救率达到100%
成就拿法 在友谊赛中扮演门将，然后把难度调到最低，时间调到3分钟，上来先放他们一个远射，然后就在不断地控球中度过吧

 Playmaker 10点

成就说明 让一个拥有“Playmaker”特技的球员射门得分
成就拿法 这个特技的拥有者多为技术型前锋或前腰，比如斯内德。

 Poacher 10点

成就说明 让一个拥有“Poacher”特技的球员射门得分
成就拿法 这个特技的拥有者多为影子前锋或者游走型前锋。

 Record Holder 25点

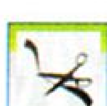
成就说明 让你的虚拟球员出现在排行榜上
成就拿法 只有PROFESSIONAL以上难度才能进入排行榜。

 Rising Talent 25点

成就说明 完成100个Accomplishments
成就拿法 100个看起来吓人，但是生涯模式玩几个赛季之后基本上就能解锁100多个。

 Great Month! 25点

成就说明 让自己成为月度最佳教练
成就拿法 最低难度下一个月取得全胜即可。

 Founding Member 25点

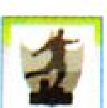
成就说明 在编辑中心编辑一支球队并进行一场友谊赛

 Safe Hands 10点

成就说明 扮演守门员时关闭所有辅助选项完成比赛
成就拿法 在守门员模式的时候打开GAME SETTING，把里面的选项全设为OFF踢一场即可。

 Training Time 5点

成就说明 在练习模式中练习一个战术
成就拿法 训练模式中按下BACK键，选择第二项即可拿到

 Virtual Legend 100点

成就说明 用虚拟球员踢500场比赛
成就拿法 注意这500场要求虚拟球员必须上场，而不能在场边坐500场

 Warming the Gloves 10点

成就说明 在主菜单前的训练模式扮演守门员完成10次扑救
成就拿法 在主菜单前的训练模式按下BACK键，选最后一项，然后把自己换到守门员那边，扑救10次即可。

 Woodwork & In! 10点

成就说明 打中立柱得分
成就拿法 用射门脚法好的球员突破至禁区边路然后射门吧，这只能拼人品了。

 Good Week! 15点

成就说明 让你自己登上一周最佳阵容
成就拿法 首先是自己主力首发，然后完成帽子戏法就行了，最低难度下这很简单。

在线部分

 Anything in Particular? 5点

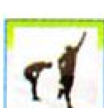
成就说明 访问FIFA 11 STORE
成就拿法 在Xbox LIVE选项中可以看见FIFA 11 STORE，连上网去看看就行，不过看都看了，不顺手买点东西吗？

 Picture Perfect 5点

成就说明 上传一张照片

 Eat My Goal 5点

成就说明 上传一段进球录像
成就拿法 照着做即可。

 Against the Odds 10点

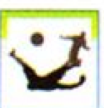
成就说明 在Head to Head Ranked Match 中以弱胜强
成就拿法 只要球队星级低半颗星就算弱队，即使不和朋友商量好，用AC米兰赢下皇家马德里也不是什么难事，这时候成就就拿到了。

 Club Glory 25点

成就说明 线上Pro Club模式夺得一项杯赛冠军
成就拿法 串通好友做做弊吧，很简单的。

 Good Form 20点

成就说明 Head to Head Ranked Match中5场不败
成就拿法 可以是连续打5个相同的对手，大家明白我的意思了吗？

 In for the Win 10点

成就说明 Head to Head Ranked Match中用弱队和对手坚持到加时赛阶段。
成就拿法 和好友一起刷还是最好的办法。

 Look at me! 25点

成就说明 去官网下载自己的脸谱
成就拿法 在www.ea.com/uk/football/fifa/game-face网站做个脸然后下载下来即可。

 One Club Man 50点

成就说明 玩50场在线俱乐部模式

 Team Training 10点

成就说明 用你在线俱乐部球队打一场练习赛，无论结果如何

 Virtual Debut 25点

成就说明 进行一场Pro Club模式的比赛

 Virtual Football 25点

成就说明 玩一场有10名以上玩家参与的Pro Clubs match
成就拿法 进入大厅的时候会告诉你大厅里的人数，等待吧。

 First Time Out 10点

成就说明 赢一场在线友谊赛

 Experimental 15点

成就说明 在Head to Head Ranked Match中使用五支不同球队

 Hundred and Counting 100点

成就说明 玩100场Head to Head Ranked Match，无论结果

秘密成就

 FIFA For Life 100点

成就说明 比赛时间超过50小时
成就拿法 注意是比赛时间，停在菜单的时间是不算的。



结束语

经过很长时间的研究后，我才发现FIFA真是个汪洋大海，当你觉得自己掌握了它的全部时，它才开始准备原谅你的自大。对于这样一款游戏，研究是无止境的，以上的文字只是一些我的个人看法，希望各位玩家能从中获得一点收益，那我就觉得非常幸运了。



软组织

主持人：洛克

相信成就犯们拿到这一辑杂志时肯定会有些不满，因为本辑的"成就集中赢"栏目只有6页。其实这一辑的"成就集中赢"栏目和过去一样，也有近20页篇幅的，只是因为《恶魔城 暗影之王》和《荣誉勋章》的横空出世，导致页数大幅增加，这才不得不向成就栏目动起了屠刀……不过好在年度大作如云，各位成就犯也是时候玩些大作来放松一下了，下一辑专门志肯定会为成就犯弥补的！



专门志 X360 SPECIAL

lulu：上一辑的变化非常明显，不过我想问一下那个"平面LIVE"栏目是什么意思啊？

A："平面LIVE"栏目的本意是用来专门介绍下载相关内容的，例如XBLA游戏攻略、大作LIVE网战心得的，不过在实际制作过程中发现这个名字的局限性很强。正好我们又想加强小篇幅攻略的力度（例如这一辑的《奴役》和《FIFA 11》，另外还删了两个），所以思来想去就改成现在的"实用技术"了。这个栏目将为大家介绍小篇幅的游戏攻略（含XBLA游戏）以及研究心得。

水无秋风：我想问一下，我于8月14日给贵刊的邮箱发了Email提问，没想到一直等到9月1日才有答复，你们这个效率也太低了吧？要不是你们回答得很详细，我肯定要骂街的。

A：抱歉，上一辑专门志截稿之后，单位的邮箱出了问题，将大部分来信都过滤掉了，导致很多来信都没有及时答复，实在惭愧，不过现在已经恢复。大家如果还有什么问题，可发信至x360special@gmail.com

软件 SOFTWARE

halofan：看了上一辑的《汽车总动员》攻略后我拿了1000点，后来听说它的续作《Cars Mater-National Championship》也是成就神作，就入了一张，不过目前卡在全收集上面了，请各位编辑指点一二。

A：其实这一辑"成就集中赢"已经制作了本作的成就攻略，但因为页数问题没能赶上。不过本辑光盘里放了全收集的地图，你可按图索骥。

MO饭：我想问一下，①中文版《秋之回忆 勾指的记忆》何时推出，另外还想问一下中文版的成就会不会和日版分开呢？②我已在LIVE上下载《史坦斯闸门》的DLC，但为何不见成就增加呢？

A：①中文版定于10月27日推出，会不会分开目前未知。②该DLC目前有BUG，不会增加成就，目前还不知道什么时候会修正这一BUG。

突突突：请编辑部的成就犯指点一下以下这几个游戏全成就难度如何，需要多少时间。《智代アフター》、《暁のアマネカと苍い巨神》、《战极姬2》。

A：《智代アフター》前500点只需1个小时，但后500点要打迷宫探索模式，没有40小时很难搞定，而且难度不低；《暁のアマネカと苍い巨神》全成就难度不高，但其中有3个成就比较麻烦（不进商店通关、迷宫不倒通关、9000回合内通关），如果想一周目搞定很困难，这样的话就得至少三周目了；《战极姬2》有BUG可以无限金钱，难度几乎为零，但极其耗时，大概需要90个小时。

硬件 HARDWARE

明天下雨：①我这段想购入一台X360，但一直听朋友说X360有很多硬件问题，X360的致命伤除了三红据说还有个E74那又是什么？②如何预防和解决E74？

A：①由于新版360无法破解，想尽早入手X360的朋友越来越多，而大部分不怎么接触X360的读者都来信询问三红和E74问题，在这里就再次给大家回答这些问题。

首先要告诉大家的是，自从X360进入双65NM时代之后，三红和E74的几率已经大幅降低，基本上可以说是小概率事件了，你完全没有必要操太多的心。E74主要是由于X360内部的的ANA/HANA芯片（负责提供HDMI输出）故障造成的，属于硬件故障。它的显示方法为主机正面的四支指示灯右下角亮红灯，无论横放还是竖放。当然E74和三红一样，并不全是由芯片引起的真E74，其中还一部分E74是由于手柄故障和视频线连接错误导致的假E74，这种问题可以自行排查修复，不过如果是真E74就需要返厂处理了。真E74主要表现的症状为花屏、无画面、蓝屏、无画面有声音等，主机的指示灯在第二象限闪红色，手柄故障在第一象限闪红色。而E74会在屏幕上提示。②说到修理E74，其实无论主机发生什么问题，都可以找到微软进行保修。当然，如果你刷过机的话，得对机器进行一些处理，不能让维修人员看出你刷过机，否则就会丧失保修资格。如果你的机器已经被BAN，那么就不必挣扎了，肯定过不了关的。由于地域的限制，港版和台版是大陆玩家最有机会找到微软保修的，像三红或者E74这类问题，微软都是直接给你换一台新主机的，不过如果你买的是日版主机，那么就抱歉了，首先因为地域的限制，你很难得到送到微软那里，而且因为日版主机微软卖的太便宜了，所以在质保服务上，日版主机也只能修不能换，所以如果你是日版主机干脆就找JS们修吧，反正只要能修好，结果都是差不多的。

掉出去：①我近期购入了一台360，前几天游戏时出现二红报错，请问是什么问题呢，而其他的红灯又是什么问题？②为什么我的机器不能连live？③为什么我买的360耳机无法发出声音，是否有问题？

A：看来你是一位新加入软饭大军的玩友，欢迎欢迎。①电源开关边缘一圈的四盏灯平时作为机器手柄的识别信号灯成绿色分别代表识别1P 2P 3P 4P，开机时四灯依次两一次然后全部亮一次，代表主机正常启动。当主机出现不同的故障时，这些灯会以红色为故障警告，之前提到了一红和三红都属于硬件故障的警报，其中二红则是因为主机内部温度过高的警告。此时需要让主机处于关闭状态数小时保证冷却之后再开机，并且观察主机开机后散热风扇运转正常。四红则是针对视频线AV连接线或者HDMI线故障，比如视频线没插好或者线本身有问题。检查之后正常连接故障会被排除。②你给的资料比较少，不能连live有很多原因，首先你可以先检查一下网络是否有正常链接，如果网络和路由器链接一切正常还不能连live，那你应该检查一下你的硬件，最坏的可能就是购买是商家把被BAN的机器卖给你。③如果是X360专用耳机的话，那个耳机是live时语音交谈用的，平时游戏无法放出游戏的音效。

光盘说明

★此光盘为数据光盘。光盘内已经自带多种自制系统所需的程序和软件，只需将本光盘放入已刷成自制系统的X360主机，即可在游戏标签按A直接运行光盘上的XeXmenu。用于拷贝硬盘或者光盘上的软件。但在使用前务必要先仔细阅读本辑和上一辑的自制系统相关内容再量力而行，如果没有自制系统机或对自制系统没有认识的人请直接放弃。

★GAME OST文件夹收录5款大作的原声音轨，解压后即可欣赏。

★WALLPAPERS文件夹收录8款大作的高清壁纸，部分壁纸分16：9和16：10两种规格。

★TGS 2010 TRAILERS文件夹收录多款新作的高清预告片，可拷至U盘后在X360上直接播放。

★GUIDE文件夹收录了一些与专辑内文配合的攻略影像及图片。日后我们会更多地采取这种方式。

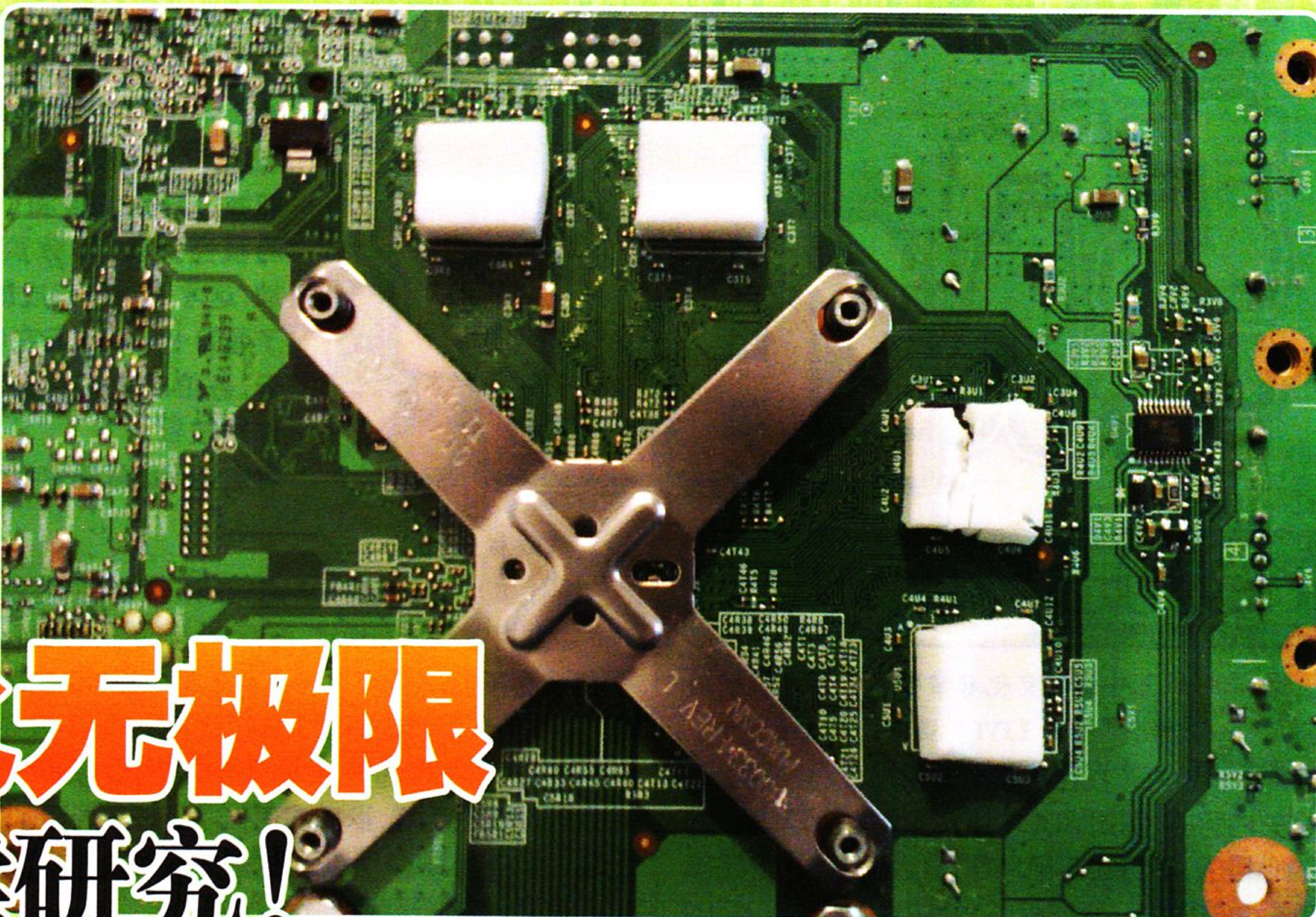
★软件文件夹里收录了与X360有关（主要是自制系统）的实用软件，具体作用在专辑上有说明。

★文件夹Dash_launch_v2.02、Media、To 360 HDD，以及文件default.xex、ftpd.conf、config.txt是与光盘自启动相关的内容，没有特别含义。

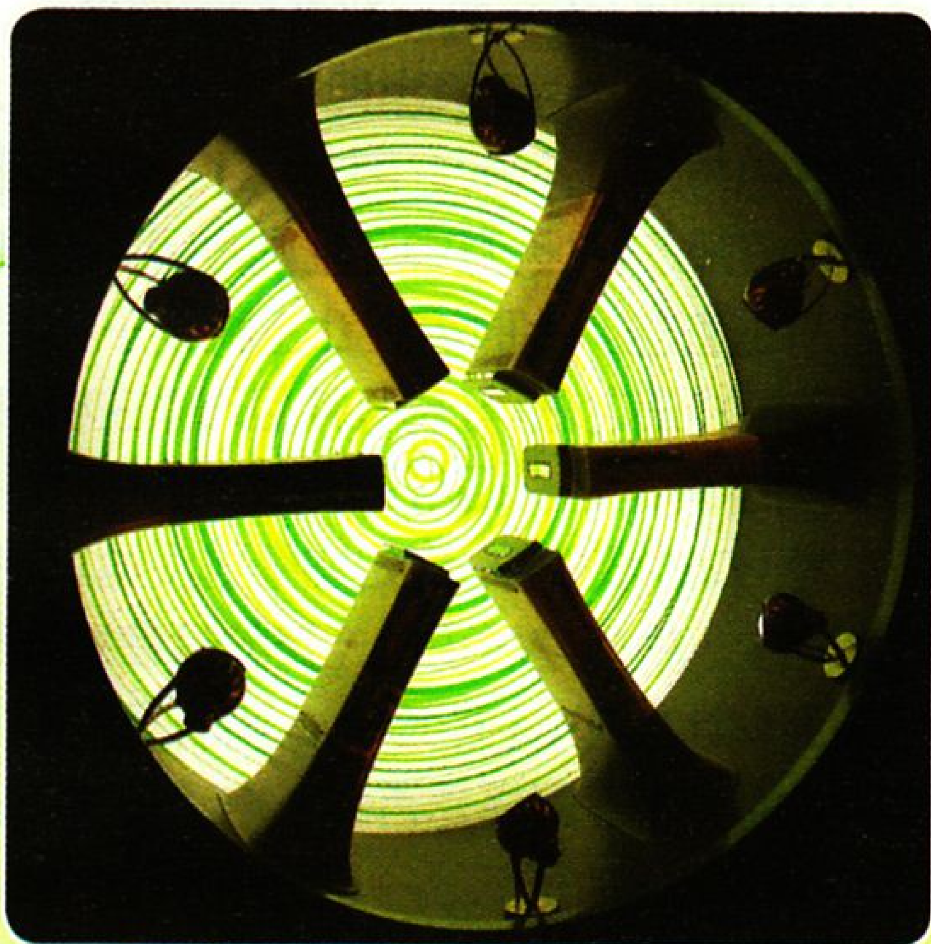
在《X360 专辑》第 11 辑里我们已经介绍了 XBR 机器的基本应用和部分进阶应用。在本期，我们将会迎来让自制机拥有者更激动的新系统——FreeBoot0.032！

FreeBoot0.032（以下简称 FBR）是一款针对 X360 的 9199 系统开发的一款新系统。本身的基本使用与功能与 XBR 区别不大，但是和 XBR 相比，FBR 具有更多的软件、系统破解补丁和更多的功能。这个版本的程序可以使任何已经使用 JTAG 漏洞破解的 X360 系统升级为 2.0.9199。包括 Xenon，Zephyr，Falcon 和 Jasper 主板的主机。FBR 已经支持直接从 Nand 启动，不再需要额外存储芯片。

文 AIR04 美编 一刀



X360进化无极限 自制系统继续研究！



PART 1 自制机零售机对比

	零售机	XBR 自制机	FBR 自制机
U 盘存储	支持	支持	支持
游戏安装	支持硬盘安装，需引导	支持硬盘安装，无需引导	支持硬盘安装，无需引导
DVD 分区	有限制	无限制	无限制
主机硬盘	只能使用原装或者刷过固件的硬盘	2.5 寸 SATA 接口皆可	2.5 寸 SATA 接口皆可
微软下载内容	只可 live 付费解锁	线下免费解锁	线下免费解锁
模拟器	不支持	支持	支持
自制界面程序	不支持	支持，但是必须从 NXE 启动	支持 FreeStyle 等直接替代 NXE 启动
系统联机	需要 ping 值 30ms 以下	需要 ping 值 30ms 以下	无限制
开机自动运行	只能自动运行光盘	只能自动运行光盘	可以自动运行任何程序
金手指	不支持	不支持	支持

PART 2 自制机XBR升级FBR与XELL升级XELLous

现在还有很多朋友使用的是 XBR 或者较老版本的 FreeBoot。只有更新主机固件才能获得一些新的功能。是否刷机也需要权衡。如果觉得自己用不到新功能，那么尽量不要去刷机。刷机有风险！操作需谨慎！如果想要进行刷机，请务必仔细看完本操作流程确定自己符合条件且有这个能力。本升级教程只适合已经刷写成自制主机的 X360 来进行更新固件。

刷写 X360 芯片目前有 3 种方法。1. 用破解刷机那种需要焊接跳线的方式刷机；2. 用 Flash360 刷写；3. 用 Xellous 直接刷写。

第一种刷机方法安全，也可以修复刷坏的机器。但是刷机慢，而且需要拆机、焊接和刷机硬件，对动手能力稍弱的人来说就不适合了。我们这里会为大家介绍第二种方法刷机。这种方法的缺点就是只适合已经刷成自制机的主机刷机。

合成 FBR 的固件需要 2 样东西：固件、CPU key。首先我们来提取固件，当然如果你买机器时候卖家已经提供给你固件了。那推荐使用他给你的原始固件进行固件合成。

合成前需要准备的硬件：U 盘一个，非 HDMI 的主机视频输出线一根。

注意：本文绝对不适合 Nand 有坏块的主机。刷机有一定风险，本文仅作参考。

1.提取固件

我们先把光盘内提供的Flash360 的程序解压到一张以 FAT32 为存储格式的 U 盘上（什么是 Fat32？百度一下你就知道）。然后通过 XeXmenu 打开 Flash360。在 Flash360 主界面有显示主板类型，记下自己主板的类型（在 Console 后面），然后我们可以看到 Button X 的提示是备份系统 Nand。那么按 X。然后再次按 A 确认把 Nand 文件保存成文件。然后就会提示 Creating File 到一个地址，一般为 Flash360 所在目录，如右图所示。这时候要记下来，待会要把它拷贝出来。当最后第二行提示 Finished 的时候，就表示已经提取完毕。这时候把 U 盘插入电脑，我们就能在 Flash360 的程序文件夹内看到已经提取出来的固件 flashdmp.bin 文件。把这个文件移动出 之后再按照上面的步骤再备份一遍，以防止第一遍备份的固件有差错。这样，即使合成的固件有问题，我们还是能恢复到现在这个系统。

```
Creating File D:\flashdmp.bin

BACK Button at any time to cancel dump.

Reading 0x1080000 Bytes (16 MiB)
Reading block 3FF of 3FF, overall progress: 100%
Finished

Press any button to continue
```

为了保证固件完整正确，我们最好对备份出来的固件进行 Hash 校验它的数值。在光盘中已经附有 Hash 软件。

使用的方法就是核对多个备份的 Md5 校验值。只要有 2 个或多个文件的校验值相同，那么这几个文件的数据就是无错误的。我们只要打开 Hash 软件并拖动文件到软件对话框上面就可以得到 Md5 等一些列 Hash 值。可以对比几个文件的 Md5 值得到无错误文件。

2.提取CPU key

必须使用非 HDMI 视频线连接 X360，因为无论是 Xell 还是 Xellous 都不支持 HDMI 输出。关闭 X360，然后按下光驱按钮开机。这时候会进入 Xell。观察一下，等到所有字不再往下显示的时候看看有没有显示 DVDkey 和 CPUkey。

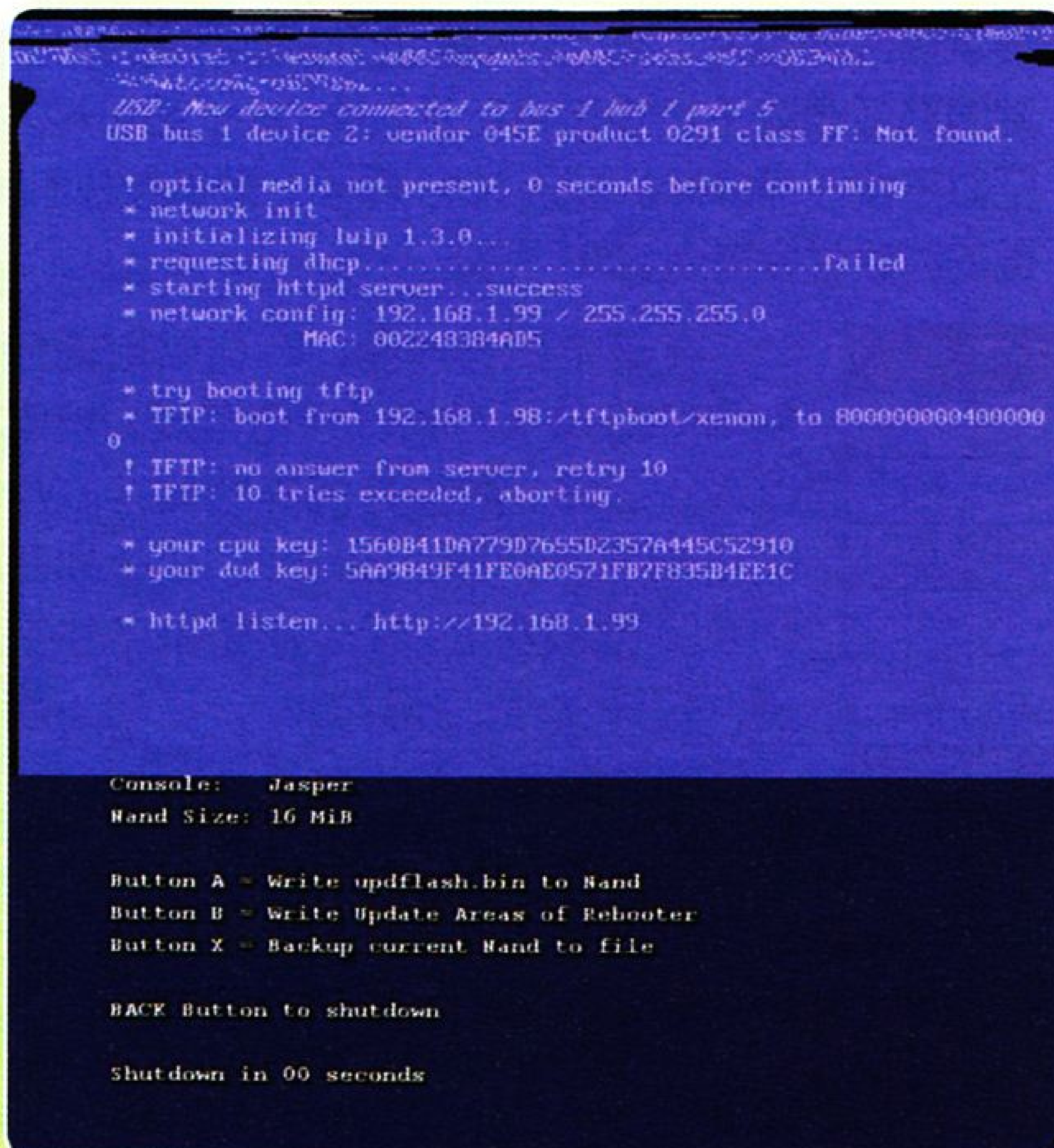
如果有，那么直接抄下 CPUkey 和 DVDkey 备用。最好用相机拍下，免得抄错了。然后直接可以进行合成固件。

如果没有，那么我们还必须再安装 xellous 1.0，方法如下：

1. 解压光盘中带的 XeLLous_v1.0 压缩包，根据自己的系统选择自己所对应的 Xellous 版本。各版本对应文件如下所述：

xell-1f.bin：支持原始的 JTAG 破解，XBReboot 第一代以及第二代

xell-2f.bin：支持 XBReboot 第三代，FreeBoot 0.01 以及 FreeBoot 以上版本



2. 刷机前最好向主机的卖家确认下你的主机系统版本。如果卖家不清楚的，一般都是选择 xell-2f.bin。以 xell-2f.bin 为例，将 xell-2f.bin 改名为 updslot0.bin。将 Flash360 解压后把 updslot0.bin 放入 Flash360 目录，然后再把整个 Flash360 放入 U 盘根目录。

3. 运行 Flash360，按 B 选择写入更新，然后会提示发现 updslot0.bin，再按 A 进行更新。更新完毕后按 Back 键直到回到刚进入 Flash360 的界面。经过 5 秒会自动关机。

4. 关机后等待一会，再按光驱键开机。按照本部分开始的方法抄写下 CPU key 等信息。

3.合成固件

以上步骤都准备完毕了，就可以开始合成固件了。

运行光盘内携带的 FreeBoot_ToolBox_Maker24r3（VISTA 及以上系统必须右击使用管理员身分运行，否则会报错），按照如图输入刚刚抄到的 CPU key，一定要反复核对确定没错。然后去掉 Auto detect motherboard (only on 16Mb dump) 前的选项来自行选择自己的主板类型（如果不知道，在 Flash360 主界面有显示）。Destination directory 是指固件存放地点，推荐选择 Dump directory（固件所在位置）。Filename destination（固件名称）推荐选择 updflash.bin。这样出的固件已经是可以使用的名字了。最后按 Generate FreeBoot，会弹出一个对话框，这时候选中你刚刚提取的主机固件 Flashdmp.bin 或者自己的原始固件即可开始合成。然后在提取的固件那个文件夹内即可得到已经合成的 updflash.bin 文件。（如果不是这个文件名，请更改成这个）

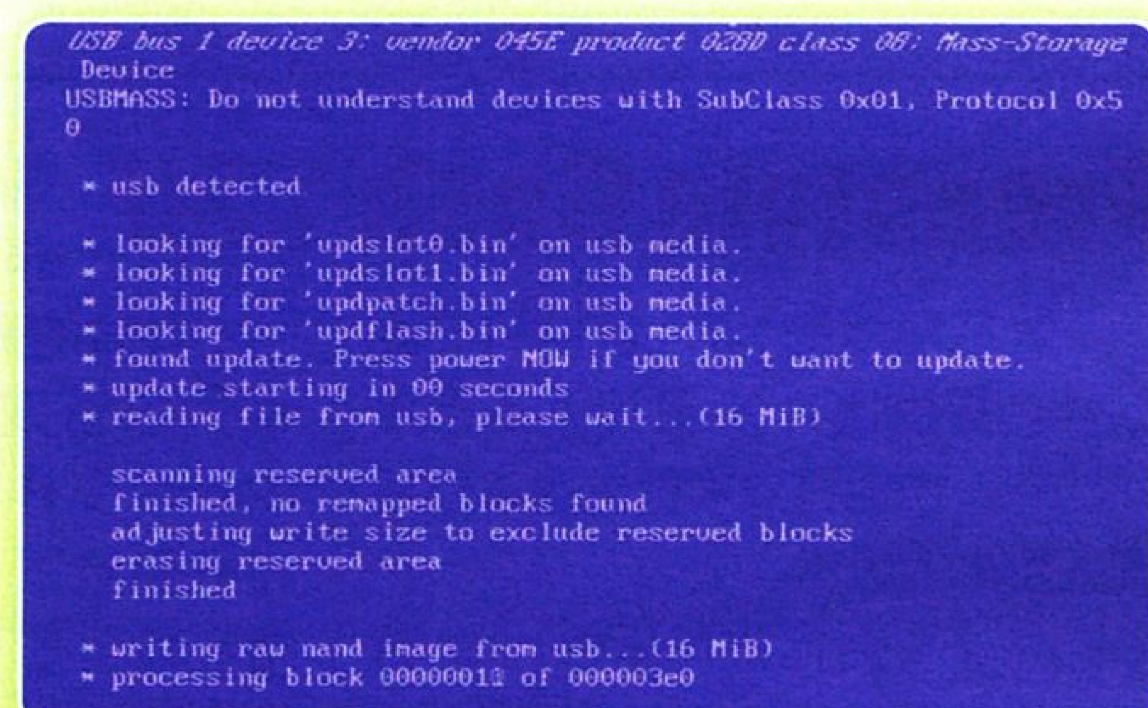


注意：如果是拥有 256MB 或者更大的内存的 360，那么请务必使用随书附送的光盘内携带的 2.4 的第 3 版合成工具。否则可能导致使用系统内存存储存档后无法开机。

4.写入固件

在这里我们主要介绍的是使用 Xellous 自带的刷机功能进行刷机。这有 3 个好处：速度快、方便、不容易因错误操作导致设定档出错。

首先，用 FAT32 格式重新格式化刚刚使用的 U 盘。然后把合成的固件 updflash.bin 拷贝到 U 盘内，插入 X360。然后是重要的一步！拔下 X360 主机的电源，等待 10 秒钟，再插上电源。然后立刻按光驱键开机。此后就无需操作。Xellous 会自动刷机。



5.更新人偶数据

刷机完成后会发现人偶已经变成黑色的状态，这时候只要下载官方的 9199 完全系统升级包进行升级即可。升级包只会更新人偶数据而不必担心会改变自制系统功能。这个升级包光盘内也已经附送。

PART 3 FBR引导程序Dashlaunch 1.0介绍与安装设置

对于开机引导，我想玩过 PC 的双系统的玩家都不会陌生。引导程序能在启动系统前给我们选择启动哪一个系统。而在 FBR 里面也有一个类似的程序可以完成这个功能：这就是 Dashlaunch 1.0。我们可以修改用于引导的路径配置文件 Launch.ini，来实现开机时能在读取 NXE 系统前按住按键来启动对应的程序，而不用启动 NXE。Dashlaunch 1.0 更可以让系统启动时候同时加载存放于硬盘或者 U 盘根目录的系统补丁。

我们总共可以设置 8 个引导程序。分别是开机按住 X、Y、B、A、START、LB 和 BACK 键各启动一个程序。或者什么都不按默认启动一个程序。

本程序最大的用处就是可以直接启动 XeXmenu 或者 FreeStyle 这类可以替代 360 界面直接操作的程序。尤其是自启动 FreeStyle 可以免去每次必须到官方界面下启动的烦恼。

注意：Dashlaunch 1.0 仅仅适用于 Freeboot 0.3X 系统主机。（X 为任意数字）

提取固件

将光盘内的 Flash installer 包解压到 U 盘，然后启动里面的 default.xex 文件。这时候会提示按 A 拷贝 Launch.xex 或者 Launch.ini 文件到 flash。这时候按 A 即可开始安装。随后应该会提醒 Launch.xex 安装成功（显示 Success）和未找到 Launch.ini 的提示（显示 error）。这表示 Dashlaunch 已经安装成功了。按 Y 键退出安装程序。

如何编辑Launch .ini信息

首先能被 Dashlaunch 识别引导文件是需要引导句。举个例子：一个命令是由“BUT_A”（按键）＝“LHdd:\”（存储器代号）“Content\0000000000000000\C0DE9999\00080000\”（路径）“FreestyleDash.xex”（文件名）而组成。

再举个例子 BUT_Y ＝ LHdd:\Apps\Flash360.xex 就是代表按住 Y 开机(BUT_Y)，就启动位于系统硬盘（LHdd）下面的 Apps 文件夹下面的 Flash360.xex 程序。

理解了上面的话，我们就可以修改上面的例句来制作自己的引导语句。而启动的程序也不仅局限于系统硬盘。我们也可以定义到U盘。以下是左表是各个存储器对应的盘符。表内盘符标号数字0表示插入的第一个盘，1为第二个，以此类推。按键的对应表如下右边表格所示。Default那一栏为空时不按任何键默认进入NXE界面。开机按住RB键的时候就会进入NXE界面。

存储器	对应盘符语句
系统硬盘	LHdd:\
USB盘	LUsb0:\ LUsb1:\ LUsb2:\
记忆卡	LMu0:\ LMu1:\
USB盘制作的记忆卡	LMuu0:\ LMuu1:\ LMuu2:\
CD/DVD	LCd:\（不推荐使用这个）

按键语句	对应按键
BUT_A =	A键
BUT_B =	B键
BUT_X	X键
BUT_Y	Y键

按键语句	对应按键
Start =	Start键
Back =	Back键
LBump =	LB键

在这个引导里面，你可以用语句指向任何XEX程序（包括游戏）或者CON。这样，把改好的文档保存就可以待用了。注意：Launch.ini必须是UTF-8编码格式保存。（如果不能识别，打开文件，“另存为”，找最下面一行的“编码”选UTF-8）

在光盘内的方便安装包已经为你准备好了Launch.ini文件。想要修改，就只要以这个蓝本做修改就好了。

关于Launch.ini的安装位置

Launch.ini可以放在硬盘根目录，也可以放在U盘根目录，也可以刷入Flash。推荐放在硬盘根目录，更新方便也稳定。Launch.xex读取Launch.ini所在设备优先级依次是USB、系统硬盘、记录卡、Flash。也就是当USB设备中存有Launch.ini文件时候会优先读取USB设备中的文件，而忽略其它设备中的Launch.ini文件。如果你想把Launch.ini刷入Flash，只要在安装Launch.xex的时候放在和Launch.xex同一个文件夹内即可，安装后也会显示Launch.ini安装成功。

PART 4 FBRping30介绍与安装

在X360主机上有些游戏支持系统连线，原本的系统连线是通过路由器或者对联线等将主机链接起来以实现联机游戏。而在这个功能上微软设置了一个门槛：两台机器之间的ping值必须低于30。所以，在玩家之间，一直称呼其为ping30。

这款补丁是基于Dashlaunch 1.0运行，作用是去掉这个ping30门槛的补丁。从而可以实现不同地区的朋友都可以通过KAI或者盟区来联机游戏了。

安装方法很简单，只需将光盘内Ping30补丁文件夹下的kxam.patch文件复制到360系统硬盘的根目录即可。在Dashlaunch 1.0启动的时候会自动加载。

需要注意的问题：有部分游戏本身会检测ping值，这个补丁对这样的游戏无效。

PART 5 自制界面的安装与使用

Freestyle Dash 1.20

大名鼎鼎的X360自制机界面软件。提供比NXE更强大的自定义功能。也拥有众多衍生版本包括国人汉化的版本。

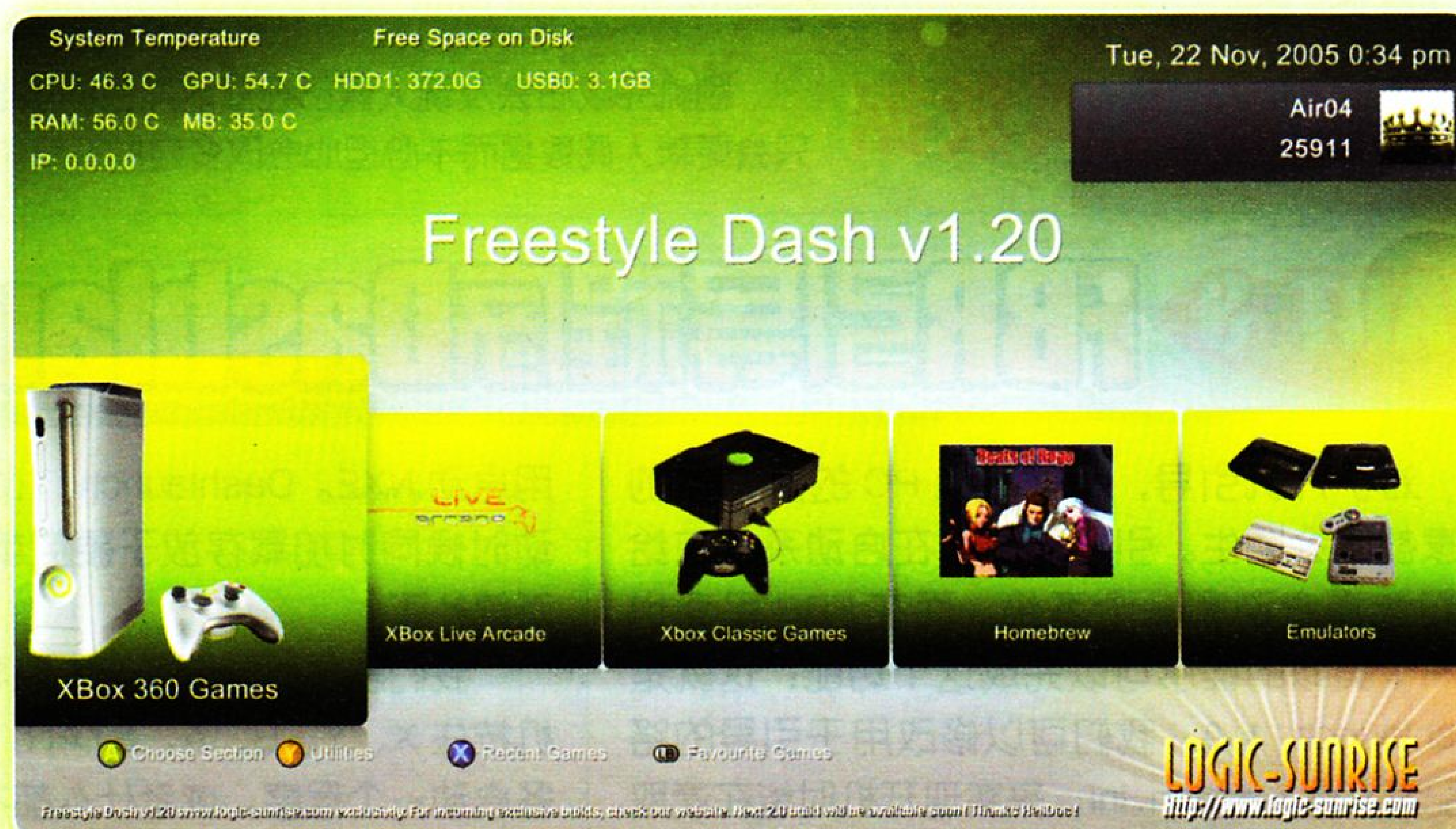
主要功能 1.浏览运行X360游戏与下载游戏。支持Xbox初代游戏与自制软件和模拟器。2.支持自编辑，下载游戏信息。3.显示系统温度，硬盘容量等信息。4.整合文件浏览器与FTP功能。5.支持自定义调节系统设置，包括风扇转速、面板LED灯显示颜色等。6.保留NXE功能如光盘安装与NXE的游戏库功能。

安装 可以使用附赠光盘内的一次性安装包进行安装，或者将程序复制到USB或系统硬盘内之后通过XeXmenu运行。FreeStyle1.2资源的放置路径不支持中文游戏文件夹名，会显示为乱码。并且在FTP下操作会导致错误。

具体的资源放置路径为，XeX模式的游戏文件放在根目录下Games文件夹。Xbox1代游戏放在根目录下Xbox1文件夹。软件放在根目录下apps文件夹。模拟器放置在根目录下Emus文件夹。这些文件夹放在系统硬盘或者USB碟根目录下都可以。这些文件夹在方便安装包中已经为读者建立。

使用 首次运行会给我们选择数据存放的位置。可以选择存放于HDD还是USB盘。没有路由器的读者，建议放在USB碟内，以方便更新。有路由器的读者建议放在HDD内以FTP方式进行更新。主界面下按Y即可进入设置界面。弹出的菜单依次从上倒下是：设置、复制DVD、文件管理、系统状况、存储状态、重新启动Freestyle Dash。进入设置后，试用LB或者RB可以切换不同的设置界面。设定完新的主题（Skin）后需要按Reload skin来更新主题。如果英文版看不明白，可以在网络搜索中文版的Freestyle Dash 1.20。

使用心得 软件提供很人性化的功能，像风扇速度调节。这样可以免去装后置风扇了，直接开到最大（当然噪音也很大）。能够使用FSDIndexer进行对游戏封面和游戏截图数据更新。最主要的，就是可以自己修改主题和界面了。不用再等官方更新。做个360用的PS3界面，也不再是难题。



Freestyle Dash 2 Alpha Upd1.2

使用心得 FSD2.0测试版不断发布与更新，使得我们看到了X360界面的新应用情景。FSD2.0默认主题采用了仿NXE界面，并增加了读取和显示人偶数据的功能。而且FSD1.2有的这个版本都有了。更增加了截屏功能、Nand Dump等功能。不过由于是测试版的缘故，存在很多的BUG，作者也关闭了很多主要功能。不过这个可以通过修改设置文件生成的数据文件内的fsd2config.xml来强制开启。

即便如此也不推荐长期使用，我在运行的短短4分钟内就死机了2次。关于Nand的操作也不建议进行，我在读取Nand时候死机一次。

喜欢尝鲜的朋友可以用光盘内的压缩包，数据解压后放在U盘上通过XeXmenu来进行启动试用。

FSDIndexer 1.0

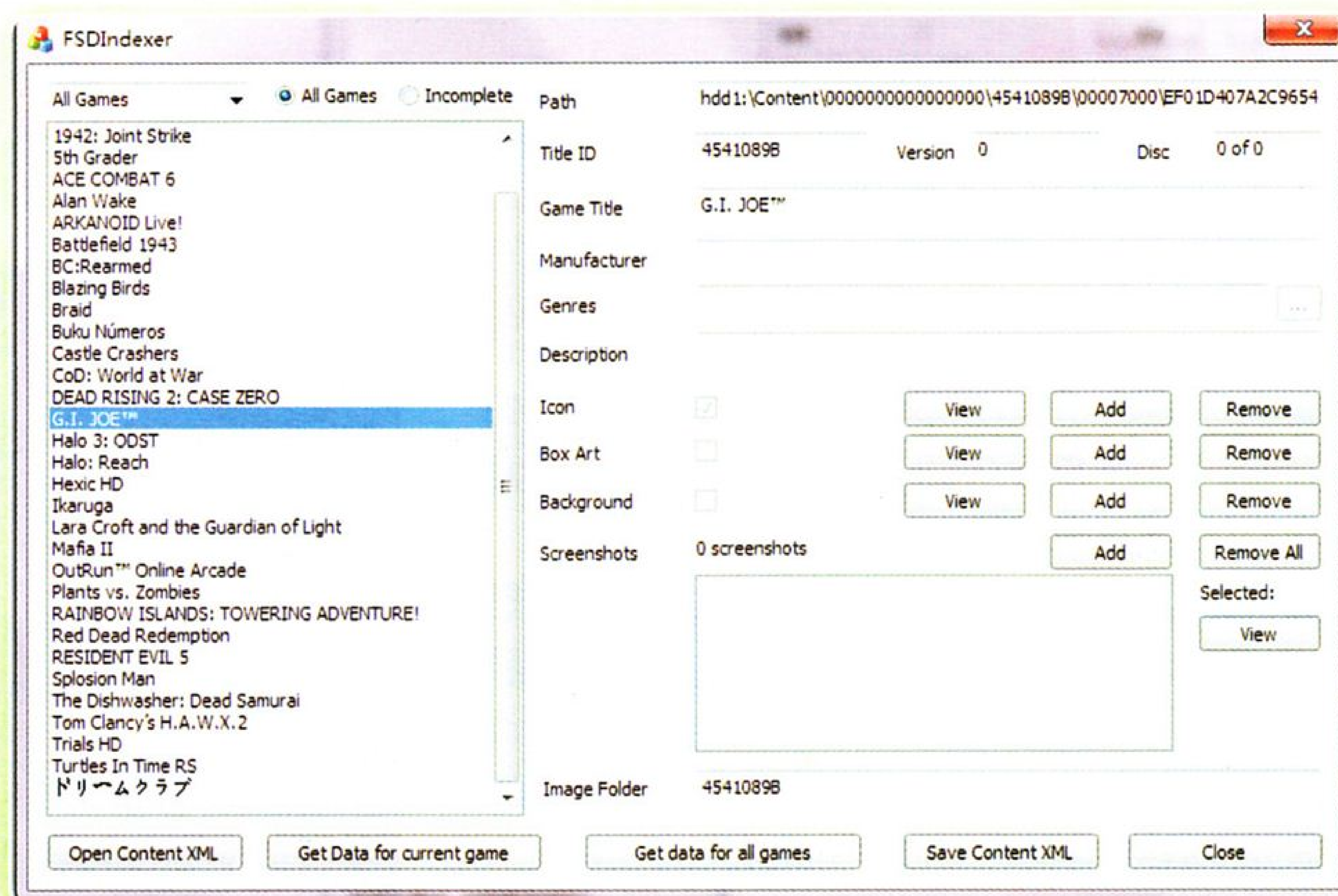
主要功能 更新FSD1.2的数据文件。

链接数据库 通过PC端进行下载数据文件和更新。打开FSDIndexer 1.0，如果是使用U盘存储数据的。那么把U盘插上电脑，然后软件中选择USB DRIVE，然后再USB Options里面的下拉菜单内找到U盘，按OK键即可进入界面。如果是用FTP的读者，那么在上面单选选择FTP之后在FTP Options里面填写你主机的IP地址。用户名以及密码为xbox，端口为21。最后在下面的单选框选择数据存放的设备，按OK即可进入界面。

使用 进入界面后能在左侧列表看到已经被扫描存储的游戏。点击鼠标选中游戏，然后点击Get Data for current game按钮即可更新选中的游戏。点击Get Data for all games即更新左边列表中所有的游戏。

在Game Title处可以修改游戏显示的标题。Manufacturer处可以修改厂商名称。在Description处可以修改游戏的描述。这些都可以自定义，包括游戏的图标。如果修改成中文，最好使用繁体字。否则可能在360中会显示成口。

修改更新完毕后点击Save Content XML即可保存数据。然后可以关闭这个软件了。



XeXDash

XeXDash是一款国人开发的游戏程序读取软件，运行于X360开发机及其零售机自制系统。其前身是一个支持中文的游戏列表显示的软件。

安装 使用本光盘的方便安装包，或者拷贝压缩包内文件至HDD盘Content\0000000000000000目录下。然后就能在游戏库中的游戏示范里面找到这个软件。也可以设置Dashlaunch来启动这个程序。



使用 游戏拷贝到根目录的hidden目录下（如果没有，需要建立），文件夹名称可以改成要显示的名称，游戏启动的xex文件命名必须为default.xex，封面预览图片放置相同目录下命名为default.png。

FTP使用 主机IP在软件右下角显示 端口21，用户名xbox 密码xbox。

使用心得 这款软件带有原生的简体中文界面。拥有Freestyle1.20的功能1、2、3、4和5，并且可以提供在线更新游戏封面。可谓小而强大。使用起来却比Freestyle1.20更方便。游戏列表和设置在系统中一目了然。安装和操作也不复杂。按B键可以调出中文说明，所以在这里不再赘述。

使用缺陷 使用后回到系统有时候会发生莫名其妙的问题。比如放入游戏变成播放DVD，不能识别U盘等。不过重启可以解决。不能显示GOD游戏包。

适合人群 XDK等开发机，初上手人群。

PART 6 XBR应用补遗 & XEX全区方法

上辑我们介绍了给自制机打全区补丁的方法。也有朋友因不愿意刷机而无法享受到这个功能。那么在这里就介绍另一种可以玩全区游戏的方法：利用XeXmenu为锁区游戏打补丁。

首先我们需要把游戏拷贝进硬盘。运行XeXmenu按RB和方向键切换进入HDD1根目录下的games目录中，如果在HDD1根目录下没有games目录，需要自己按Y选择Create建立一个。然后在games下面建立一个文件夹，文件名可以起你需要拷贝进去的游戏名。进入这个新建的文件夹后按Y选择copyDVD选项。这时候会弹出光驱，放入光盘按Confirm就会开始复制。

复制完毕后，找到游戏目录里面的default.xex文件，选中并按Y选择PatchXex就可以给游戏打上补丁了。

解释：游戏放在系统硬盘根目录下的games文件夹内可以在Games Discovery里面显示出来，如果不需要这个功能，那么放在拷贝的游戏哪个文件夹都一样。



■欧版《量子论》采用了全新的锁区方式，当然仍难逃破解的命运。

注意：XeXmenu用此方法解锁游戏有个大问题，如果games目录里面只有一个游戏或者应用软件。那么，下次运行XeXmenu的时候，就会死机。所以，在Games目录下一定要准备2个游戏或者应用软件，否则就只能用硬盘连接线或者其他管理软件拷贝一个小的应用软件或者游戏进去。

PART 7 FTP的应用

1.提利用FTP传输数据

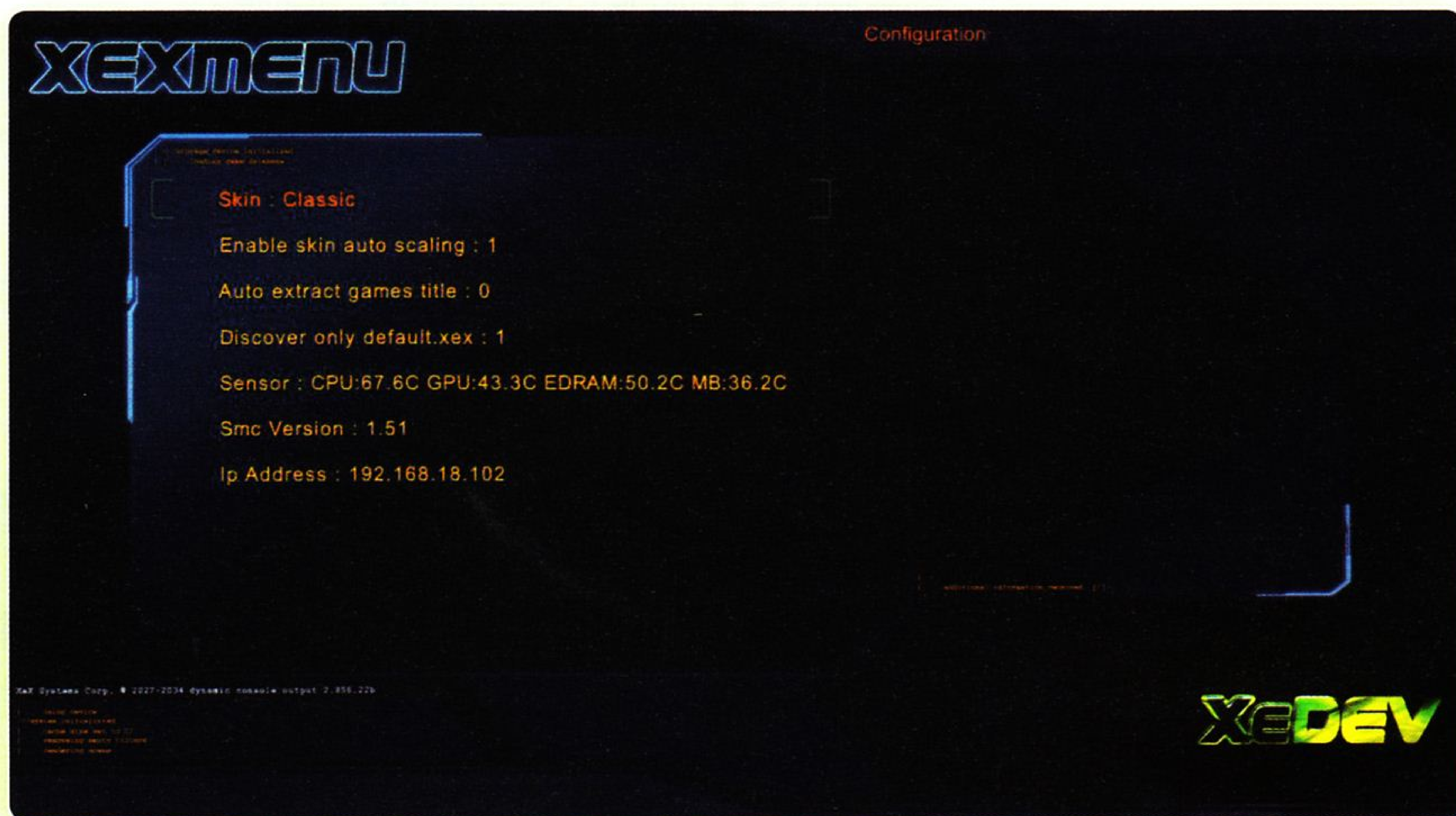
优势 传输速度快，最快能达到10MB每秒以上。不需要中间存储介质。劣势：设置麻烦。对线路有要求。

硬件需要 路由器一台，网线二条。或者是对联专用的网线（有别于普通网线，接线顺序不一样）。

安装 将连接PC的网线、连接360的网线都插在路由器Lan端口即可。

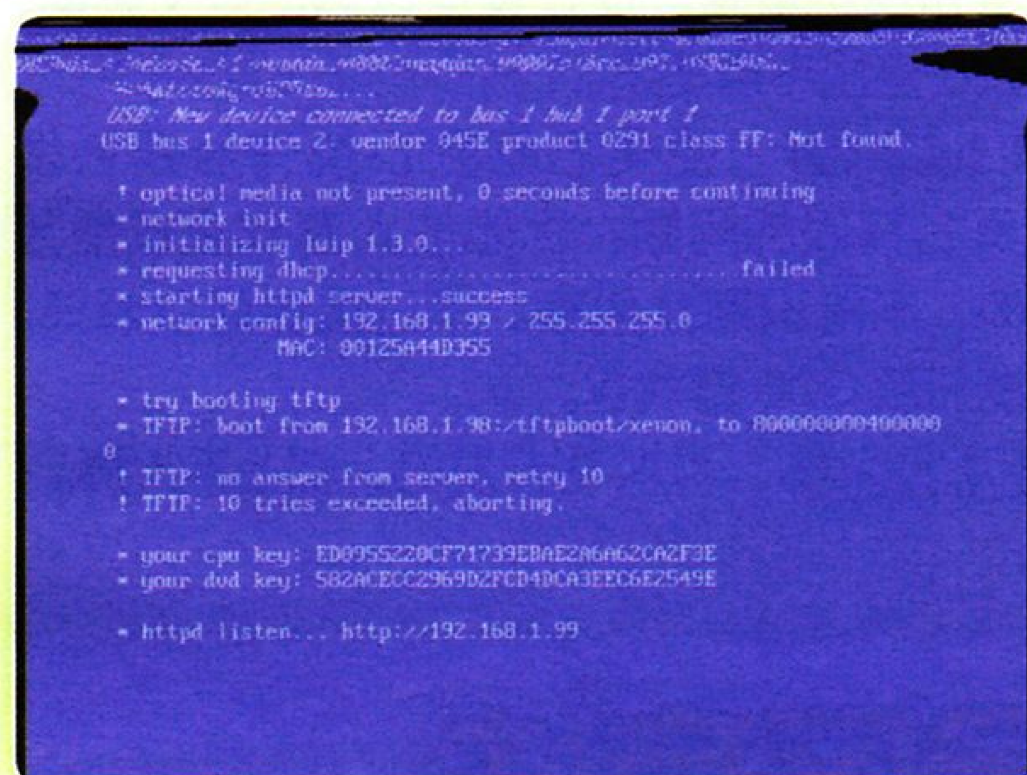
使用 我们可以使用XeXmenu、Freestyle Dash或者XEXdash来作为360端FTP的软件。而在PC上面，推荐使用FlashFXP进行传输。下面我以FlashFXP 3.6.0和XeXmenu为例子进行传输。（HA-FlashFXP_3_SC请搜索网络获得）

首先，主机的连线方式按照“安装”接好。然后在X360上运行XeXmenu，按RB切换到系统信息界面。在最底下一行有IP地址（IP Address）。记下来备用。回到PC上面，打开FlashFXP，vista以及以上系统需要使用管理员权限来运行。出现主界面后按键盘上的F8键弹出快速链接设定。在服务器一栏输入刚刚记下的IP地址，用户名与密码都填写xbox（小写）。端口是21。设定完毕后点击链接。成功后能在右边栏看到360的存储设备。



左边是pc上的文件夹，要导入数据可以直接使用拖动，十分方便。在右边下面是状态栏。导入导出数据时候要注意看是不是有导入或者导出发生错误。

2.Xellous的FTP备份方法



我们还可以利用Xellous的FTP功能进行备份和查看X360的固件和key等数值。

安装和硬件 都与1相同。PC上装Firefox浏览器。

使用 按光驱退盘键开机。进入Xellous后，Xellous会自动向路由器获取IP地址并显示。我们只要等界面不再变化。记下httpd listen…http：后面的IP地址。然后在PC上打开Firefox并在地址栏中输入刚才所得的IP地址。刷新出的网页就是Xellous了。你可以备份key和从Xellous下载X360的固件。

> 注意：
> ①使用FTP时候需要断开路由器与网络的连接，以免X360自动登录live服务器导致被ban。
> ②使用Xellous 1.0进行FTP备份的固件可能并不完整。不建议用来合成固件等操作。

PART 8 FBR引导程序Dashlaunch 2.02介绍与安装设置

介绍

这是作者在2010年9月17日发布的最新版本。2.0版本延续了Dashlaunch 1.0的主要功能，整合了ping的破解与下载游戏破解补丁，增加了这些功能的开关设置。注意：Dashlaunch 2.02仅仅适用于Freeboot的9199系统主机。安装在XDK等开发机可能会导致黑屏，三红等不良症状。

安装

如果是升级，先替换Dashlaunch 1.0的launch.ini文件为2.02的设置文件。通过XeXmenu运行光盘中Dash_launch_v2.02文件夹下installer里面的default.xex文件。此时画面左下角会开始有命令提示。按A安装或升级Dash Launch，按Y是退出。这里我们按A。然后会显示写入Launch.xex与lhelper.xex成功（Success）。如果此时硬盘或USB碟根目录下含有launch.ini文件，还会提示是否写入Flash。这里建议按B选择不写入，方便以后更新。然后会提示是否给系统打补丁，按A升级。此时所有的安装步骤就完成了。按A后主机就会关闭。

设置

设置的方式也是编辑launch.ini文件实现的。基本的设置与1.0版相同，以下说明下2者有区别的地方。

引导语句与Dashlaunch 1.0相同，但是用作表示所在存储器的对应盘符语句有点变化：

存储器	对应盘符语句
系统硬盘	Hdd:\
USB盘	Usb:\
记忆卡	Mu:\
USB盘制作的记忆卡	UsbMu:\
大内存的内部记忆卡	FlashMu:\
CD/DVD	Dvd:\（依然不推荐使用这个）

需要伪装的区域码也可根据所需运行的游戏去改变。

伪装区域码对应位置一览表：

0x7FFF	DEVKIT（开发机）
0x00FF	NTSC/US（美国）
0x01FE	NTSC/JAP（日本）
0x01FC	NTSC/KOR（韩国）
0x0101	NTSC/HK（香港）
0x02FE	PAL/EU（欧洲）
0x0201	PAL/AUS（澳大利亚）

附加功能开启关闭的设定

语句跟在[Settings]下面，在附送光盘中Dashlaunch 2.02文件夹下有范本。

如果选择true，360将会启动后加载Launch.xex，当按西瓜键的菜单按Y回到主界面时候按住对应的快捷键，Launch.xex会加载对应的程序。如果是在游戏中，那么按Y后点击确定，马上按对应的快捷键就会启动程序。如果是在NXE界面，那需要按Y之后立刻按快捷键。如果不在launch.ini写这条设置命令，默认是开启。

例句：nxemini = true

Pingpatch：如果选择true，那么主机ping30的限制将被解除。如果不设置，默认是关闭。

例句：pingpatch = false

Contpatch：如果选择true 大多数 XBLA不需要再用XM360进行补丁即可运行。如果不设置，默认是关闭。

例句：contpatch = false

Fatalfreeze：通常遇到系统死机，系统画面会定格。如果把这个设置关闭，那么系统会自动重启或者关闭。如果不设置，默认是关闭。

例句：fatalfreeze = false

Fatalreboot：当fatalfreeze设置为关闭，设置这个选项为开启遇到死机将会重启360。如果选项为关闭，那么遇到死机360将会关机。注意，如果fatalfreeze设置为开启，那么这个选项无论怎么设置都不会有效果。如果不设置，默认是关闭。

例句：fatalreboot = false

如果在ini里面设置true，那么按住RB，那么将会以伪装的区码运行游戏（全区或者你所在区域）如果不需要设置为false.

例句：regionspoof = false

当伪装区码开启，你可以设定你的区码。如果不设定伪装区码而伪装区码的选项开启。那么默认区码是0x7fff

例句：region = 0x7FFF

PART 9 金手指MOD应用

金手指想必大家都不陌生，我们可以用它在游戏进行时候修改游戏数据。比如：修改等级，增加经验值。以前在X360上我们只能通过修改存档来实现。而现在，我们拥有了真正意义上的游戏即时修改——金手指。通过对游戏主程序的MOD，你现在不仅可以在《丧尸围城2》中拥有超快的等级提升，还可以拥有数不尽的金钱，甚至可以冻结丧尸！

这里所说的金手指对于以前的xpp0.2a金手指稍有区别，现在的金手指是通过对游戏的default.xex文件的破解和修改而达到运行金手指的目的，也就是常说的MOD。常见的修改使用方法有按特定的按键开启修改，或者进游戏就把目标数值维持在一个范围。

金手指使用起来很简单。只需将游戏以XEX方式提出（非GOD方式），然后替换它的XEX文件即可。以丧尸围城2金钱修改金手指为例，使用盘内附带的压缩包：DeadRising2MoneyHack.rar解压，得到文件default.moneyhack.xex。然后将此文件重命名为default.xex并替换原游戏中的default.xex文件即可。执行游戏读取任意存档后就会看到金钱暴涨了。



■钱？在幸运市里这还真不是个问题。



不同的金手指文件包含不同的金手指触发指令和功能。这个全看制作者的喜好。更多的《丧尸围城2》金手指可以访问http://xboxhackingportal.xentax.com/。

注意：这个金手指仅仅只能运行在FBR9199系统上，因为需要此系统提供的全内存地址访问。

PART 10 光盘附送方便安装包的使用说明

光盘内已经附送了制作好的方便安装包：To 360 HDD。只需启动XeXmenu之后将HDD目录下的所有文件复制到硬盘根目录即可。例如，复制Content文件夹到硬盘根目录，这时候会提示已经存在是否覆盖，点选是即可。XeXmenu会自动增加新文件到里面。

此安装包已经包含ping30补丁和已经专为Dashlaunch 1.0制作的开机自动启动设置文件。对应的开机按键分别是：按A启动XEXDash；按B启动XM360；按X启动FreeStyle 1.2；按Y启动NXE2GOD；按back启动Flash360；按LB启动XeXmenu。按Start启动xellLaunch。如果什么都不按，默认启动系统原始界面NXE。

方便包内已经包含Dashlaunch 1.0的安装文件、XM360 2.0a、XeXmenu 1.1、FreeStyle 1.2、XEXDash0.03b、Flash360 1.0。这些软件有些需要存储一些数据文件，不适合在光盘上直接运行。

Dashlaunch 2.02的安装文件也已经附送在光盘内。文件夹下的launch.ini文件已经设置好，各个文件夹内的配置文件对应伪装的区域码，例如PAL-EU.ini文件夹内的配置文件对应PAL欧洲区域码。如果需要更换伪装区域码，直接替换即可。regionpatch.ini文件夹内的配置文件所采用的是补丁伪装区域码，优点是无需按RB运行游戏，缺点是安装NTSC区域的游戏会提示不支持。配置文件可以直接替换1.0版本的设置文件。此软件可以直接在光盘上运行。

自制系统只需将本光盘放入360主机，即可在游戏标签按A直接运行光盘上的XeXmenu。用于拷贝硬盘或者光盘上的软件。但请各位在使用前一定一定要先仔细阅读本文再量力使用，以免发生悲剧！

用自制机的一点小建议：如果不想制作FTP。建议准备有一块U盘。用于传输DLC或者游戏的GOD包。在XeXmenu等软件内复制文件要快于用Xplorer360通过硬盘传输线传输数据，而且不用拆卸硬盘。方便快捷。

注1：本文所提到的U盘皆为FAT32格式且能被X360识别的U盘。

注2：ping是DOS命令，一般用于检测网络通与不通，也叫时延，其值越大，速度越慢。

讲述软饭自己的故事 Vol.2



自从上辑开办本栏目以来，收到了不少软饭的热情自曝，着实让纱迦有些吃不消，看来本栏目加页是势在必行了。不过时值年末游戏大潮之际，页数吃紧，这期咱们还是萧规曹随吧。

这里再罗嗦几句，说说本栏目的主旨。本栏目旨在向大家展示软饭们的真实生活。欢迎各位玩家勇于自曝，入选的条件并不在于你拥有多么高超的游戏水平，也不在于你在X360上砸了多少银子，只要你身上有值得与其他软饭分享的故事，都可以向我们投稿。我们的邮箱：x360special@gmail.com

TeenjoyAKA



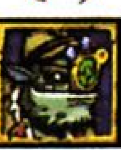
Rep ★★★★★
G 25565
Zone Pro



这次要介绍的软饭名叫天骄，此君虽然成就和月收入都不足十万(咳咳)，家中正版也并不是堆积如山，不过对X360的热爱却是无庸置疑的。此外他还有一个特长，就是视频剪辑，正是X360使他有了这个爱好。而如今的他已经快修成正果，尽管还未毕业，但已经被国内最有实力的省级电视台录取了！希望天骄同学戒骄戒躁，早日上位，争取让X360早日出现在千家万户的电视机里。



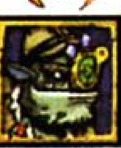
天骄同学，这一次专门志决定让你来讲讲自己的故事。



纱迦兄你好，当我听到这个消息的时候真的仰天大笑了三声，想不到我这个无名小辈也能接受专访，因此我表示压力很大。



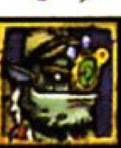
少跟我来这一套，严肃一点！



是是是。



咳，首先是必答题。先说说你的X360主机和游戏的情况吧。



目前服役的是第二台X360，配置为港A版+120G硬盘。上一台由于上LIVE玩偷跑的《使命召唤 现代战争2》被BAN掉了。话说被BAN的前一天刚好把游戏的老兵模式通关并且玩了两局网战，准备第二天全身心投入对战的，哪知……发现BAN掉后立马砸锅卖铁买了一台从正，因为我实在是喜欢Xbox LIVE。我个人感觉，LIVE的服务和对战质量是三大主机里面最棒的。而且我很喜欢X360手柄的手感，因为我个人比较喜欢FPS游戏，用这手柄玩简直是一种享受！等Kinect出了我立马就买X360 SLIM，毕竟新机的硬盘容量够大，又内置无线网卡，Kinect看上去又很不错。

動漫遊 Animation Comic Game

■这就是天骄负责的栏目的LOGO，比较山寨。(笑)



■CANON牛机，画质非常非常棒。

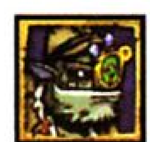


■天骄最喜欢的SONY的DSR-PD190P，小巧实用。

因为我还没工作，收入来源比较有限，买游戏得三思而行，所以目前手上的游戏不算太多。前面说了我很喜欢打枪游戏，可能我这个人有点随大流吧，球类和赛车类我也中意。单机游戏一般不会第一时间购入，而是去二手市场淘，玩完再卖掉，哈哈！不过有收藏价值的限定版还是会毫不犹豫地第一时间出手的，不管是不是单机。大部分游戏都扔在家里了，现在在我身边的，几乎都是车枪球游戏。以前初中的时候喜欢RPG，现在完全无爱了。因为自己很难静下心来去体会剧情与练级；反倒是车枪球类，随时都能拿得起放得下，多好。这也许也是我喜欢这三类游戏的原因之一吧。



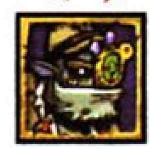
你目前作为一名学生，购买正版游戏的压力大不大？



说实话刚开始的确很大，后来机缘巧合把写的东西拿去投稿，杂志社居然采用了！接着就有了稿费，然后拿着稿费去买新游戏，当然玩了游戏又有写点东西的念头，很幸运几乎每次投稿都能成功。这样周而复始，我就有购买游戏的资金了。这也是给广大玩家一个启示，别光玩儿游戏去了，其实大家可以动动笔，把对游戏的见解或者攻关心得写下来，说不定能变成铅字出现在杂志上，让那些觉得我们玩物丧志的人对我们刮目相看啊！



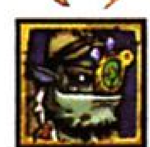
这些对玩家读者说的话应该放在最后，怎么在这里就说了？



没事儿，到最后我还有其他要的。



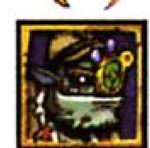
好吧，你刚才提到"让那些觉得我们玩物丧志的人对我们刮目相看"，你遇到过这种情况？



是啊，简单点说就是，我从小父母就反对我玩游戏，认为影响学习影响视力，总之就是各种不好的影响。后来也是一次机缘巧合我得了《虚幻竞技场3》比赛的冠军，获得的奖品是个CPU，卖了CPU之后买了个iPhone；之后父母见我的名字多次出现在杂志上，也就再没说什么，反而还时不时地看我玩游戏。比如我老妈就全程围观我玩《LIMBO》。



很和谐的一幕啊！你也知道，我是个成就饭，谈谈你对成就的看法吧。



我成就不高你知道的，才两万多。购买X360之前就很纳闷这东西有啥意思啊，不就是达成一定条件出现一个对话框然后获得多少多少点数么。不过真正玩上X360的时候觉得这东西还真有点意思，会为了某个遗漏的成就反复攻关，也会去搜寻所谓的成就神作；可是有些成就神作在我的家乡特别不好买，重复游戏的过程也非常枯燥，时间一长我也特别容易放弃。因此上



卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织



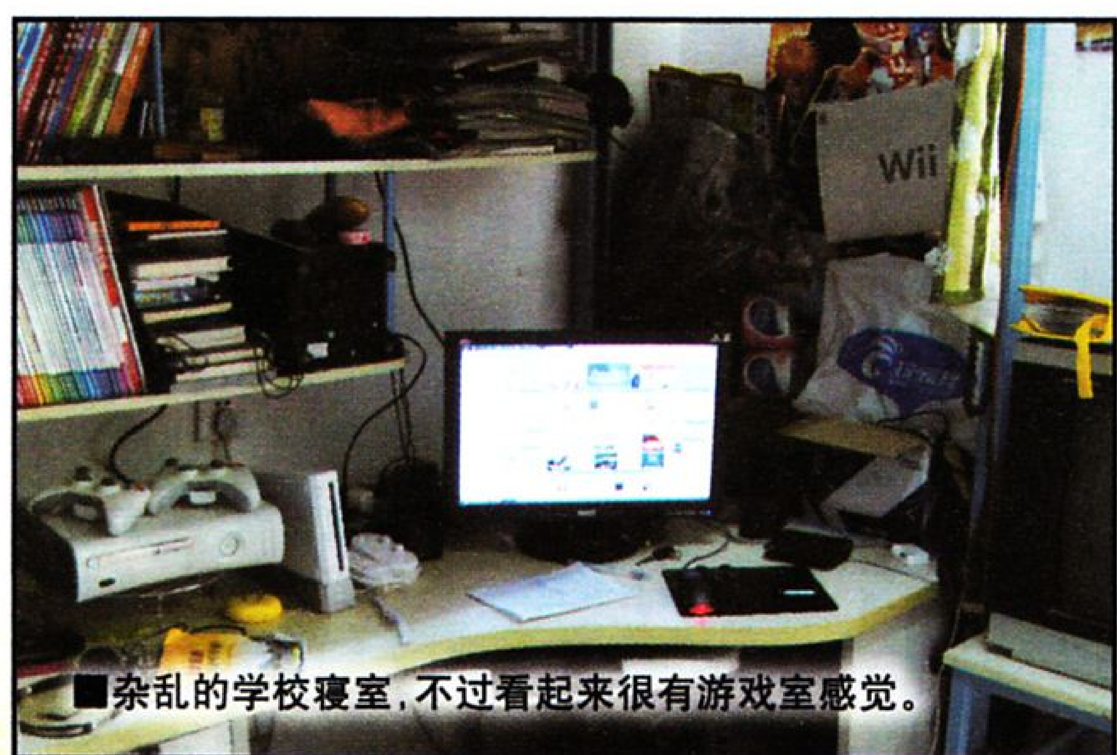
■目前的打机环境。

次听纱迦兄说《刺客联盟》你玩了多少多少个版本通了多少多少遍的时候我特别崇拜你，换我我早砸机器了。后来机器 BAN 了从正了，就更淡定了。

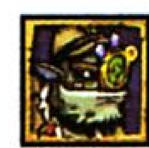
不过我特别喜欢解开成就的一瞬间的音效，多么有成就感的事情啊，多惬意啊！不过很囧的是，这个音效和好友上线，好友消息，甚至手柄没电断开连接都是一样的。导致游戏过程中只要一出现这个音效，就以为自己解成就了。

我们这个栏目是讲述软饭自己的故事，我们得挖挖你的故事啊。据我所知，你是节目的制片人吧？

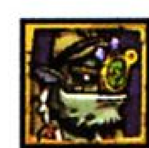
其实说出来怕大家伙笑话呢，我这个制片人只是学校电视台的，栏目名字叫《动漫游》，看名字就能猜到内容了吧。虽然现在校园里面是网游横行，宁可钻研《CF》也不肯去了解《COD》。但是我的节目里面是绝对不允许出现关于网游的新闻和影像的，就算我离职了也必须坚持这个规矩。虽然节目的内容形式无外乎就是游戏影像+解说，但是我也想给同学们传达一个信息——除了网游之外，还有更好玩的游戏在家用主机上。我还有一个想法，在我毕业前把 X360 接上学校体育场的超大银幕玩《COD》，也不知道能不能成功……


■杂乱的学校寝室，不过看起来很有游戏室感觉。

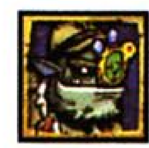
你也不必自谦了，我知道你那个大学的影视相关专业即使在全亚洲也是一流的。听说你是学导演专业的？


编导专业。

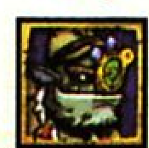
这个专业能不能和游戏这个主题联系起来呢？


当然能啊！虽然我们会上电影分析课，老师给我们讲解电影中镜头的运用啥的。但是现在游戏大作中的镜头机位啥的，和大片比起来一点不逊色，比如《生化危机 5》、“《潜龙谍影》系列”等，还有最近的《光环 致远星》的过场分镜头也不错。再比如我们剪片子，有时候就会参考一下游戏中的过场或者游戏宣传影像，那些都是很不错的学习素材呢。还有，不光是我，很多电视台的节目中的 BGM 都是直接搬用游戏中的配乐呢，你懂的。

你能拍能剪，可以的！摄影器材方面有哪些装备呢？


因为我们专业的原因，我们经常接触摄像机，而且我们学校是全亚洲设备最先进最丰富的大学，没有之一，小小自豪下。入学接触的第一台摄像机是 Panasonic 的 D9000，就是那种肩扛式的，很大很重；后来就换成了 SONY 的 DSR-PD190P，这个就很小巧了，完全解放了肩部，虽然还不是全高清，但也是我目前最喜欢的机型，我的栏目都是采用这个机器。后来渐渐喜欢上了拍东西，就自己买了个小 DV，也是 SONY 的，型号是 DCR-SR65E。这个小 DV 虽然像素不高，但聊胜于无吧，关键是携带方便啊，偷拍啥的很能派上用场。咳，说正经的，一般平时老师要求的作品和自己心血来潮想拍点东西都得用它，虽然是硬盘式，画质比起卡带式有点惨不忍睹，但是导出方便，总之很不错的小玩意。目前使用的是 CANON 的 XL2，又回归肩扛了。这个就太高端了，也不是我的，是我一个摄影公司铁哥们儿的，因为他是摄影，所以摄像机我用得较多，呵呵。这机器的画质非常非常棒，而且功能也算多，成片的画面非常不错，要说缺点，可能就是扛起来有点累吧。

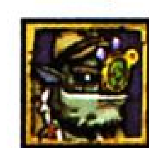

那你用啥剪辑软件呢？


最早的时候当然是 WINDOWS 自带的 MOVIE MAKER 了吧，其实这个软件还不错，

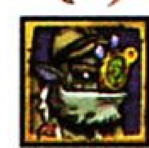

■“在家里打游戏就是这个样子了，不过照片上的人不是本人。”BY 天骄。

真的不错，比如能直接模拟《星球大战》开始那种字幕效果；后来大学后用上了绘声绘影系列，这个软件的好处……我觉得是添加字幕比较方便，当然后面的版本我都没接触过了，应该越来越强大了吧；再到后来就是 Adobe Premier 系列，这个用得最久也掌握得最全面，因为我们的课程都是讲它的，好像编辑部也是用的这个软件吧？目前学校的机房大部分电脑都换成 iMac 了，因此又开设了 Final Cut 的课程，我很悲剧地大四了，又正赶上去实习，所以连旁听的机会都没有了，我擦！

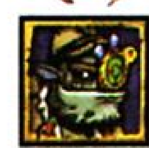

你有没有啥作品可以给读者玩家分享的？


这个我就可耻了。说了那么多，除了自己的栏目是和游戏有关以外，其他作品和游戏半点边都不沾……不对，2008 年去给某视频网站打工，去现场拍摄 CHINA JOY 的盛况。私下尝试做过两个 Wii 的游戏广告。其实我一直想尝试做欧美玩家那种对战 MV，我一直觉得欧美人的镜头感和声画结合能力比我们强很多。当然我们国内也有很多强人，比如我初中时期的甜咖啡 CS 系列，非常欢乐非常有意思。还有近年来活跃在 ACFUN 上的职人，各种鬼畜欢乐到死啊！


说了那么多关于你的专业，回到正题来。谈谈你对 X360 的展望吧。


展望谈不上，只能站在一个玩家的角度来说说对 X360 的期望吧。希望 Kinect 的发展能够顺利，核心向游戏也越来越多，打枪游戏越来越多，突突突！也希望更多的玩家加入 X360 的阵营。还有，希望能够推出更大容量的硬盘啊，250G 不给力啊！不过据说年底会有 320G 的套装呢。


采访到这里，才是你对玩家说几句的时间。


呵呵！爱 HALO，爱 GeOW，爱使命召唤；爱 FIFA，爱 2K，爱极限竞速，也爱神鬼寓言，我不是成就高手，也不是正版收集狂，我是天骄，我只代表我自己，我和其他 X360 玩家一样，我是软饭！还有还有，希望大家继续支持 X360，当然还有这本专辑啦！

软饭近况

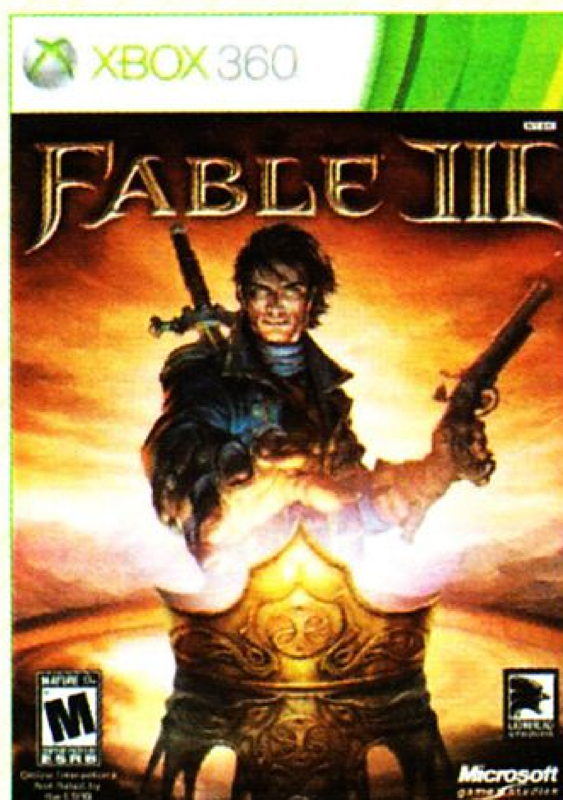


上一辑介绍的软饭小赵，如今已经到美国念书了。美国二手游戏便宜得简直不要钱，小赵正在疯狂收集 ing。

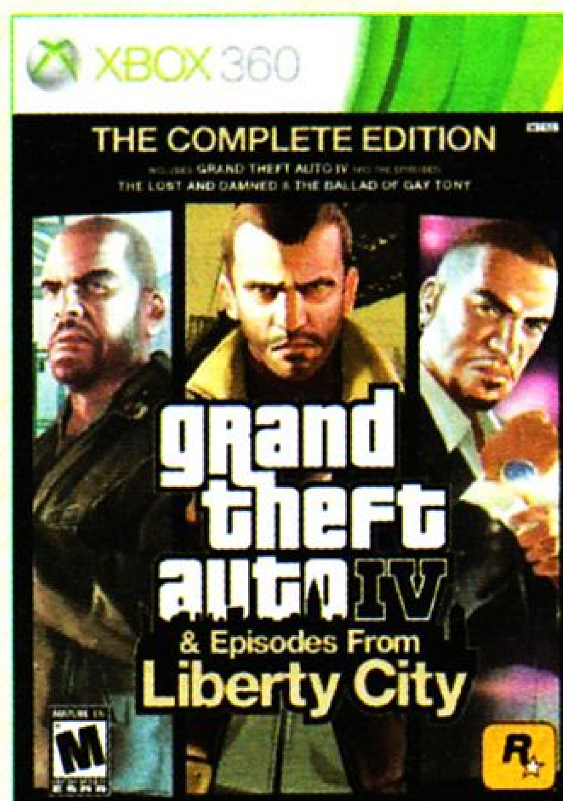
X360 新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

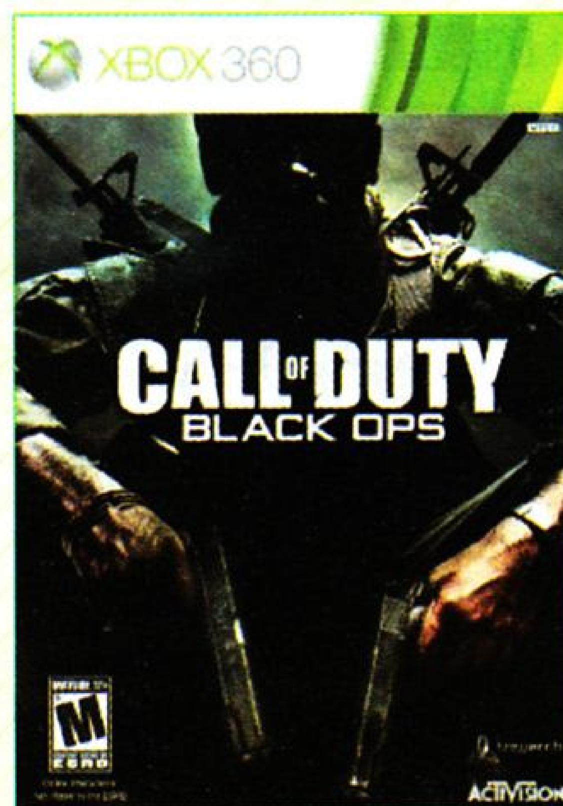
卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织



■神鬼寓言III



■横行霸道IV 完全版



■使命召唤 黑暗行动



■刺客信条 兄弟会

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年10月					
19日	辐射 新维加斯	Fallout：New Vegas	Bethesda	动作角色扮演	美版
19日	哥特王朝4 阿卡尼亚	Arcania：Gothic 4	JoWooD	角色扮演	美版
19日	DJ英雄2	DJ Hero 2	Activision Blizzard	音乐	美版
19日	电锯惊魂II 血与肉	Saw II：Flesh & Blood	Konami	动作冒险	美版
19日	征服	VANQUISH	SEGA	动作射击	美版
19日	nail'd	nail'd	Deep Silver	竞速	美版
19日	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2	Naruto Shippuden：Ultimate Ninja Storm 2	NBGI	动作	美版
20日	灵异恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
24日	肖恩·怀特滑板	Shaun White Skateboarding	Ubisoft	体育	美版
26日	星球大战 原力释放II	Star Wars：The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
26日	神鬼寓言III	Fable III	Microsoft	角色扮演	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
26日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	音乐	美版
26日	横行霸道IV 完全版	Grand Theft Auto IV：Complete	Rockstar	动作	美版
28日	车轮国 向日葵少女	车轮の国、向日葵の少女	5pb.	文字冒险	日版
2010年11月					
2日	007 血石	James Bond 007：Bloodstone	Activision Blizzard	动作	美版
4日	舞蹈中心	Dance Central	MTV Games	音乐	美版
4日	Kinect大冒险	Kinect Adventures	Microsoft	动作	美版
4日	Kinect欢乐赛车	Kinect Joyride	Microsoft	竞速	美版
4日	Kinect体育	Kinect Sports	Microsoft	体育	美版
4日	Kinect动物	Kinectimals	Microsoft	模拟育成	美版
4日	塑形 健身进化	Your Shape：Fitness Evolved	Ubisoft	体育	美版
5日	体感运动	MotionSports	Ubisoft	体育	美版
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty：Black Ops	Activision Blizzard	主视角射击	美版
11日	龙珠 猛烈冲击2	Dragon Ball：Raging Blast 2	NBGI	动作	日版
16日	刺客信条 兄弟会	Assassin's Creed：Brotherhood	Ubisoft	动作	美版
16日	Marvel超级英雄小队 无限拳套	Marvel Super Hero Squad：The Infinity Gauntlet	THQ	动作	美版
16日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed：Hot Pursuit	EA	竞速	美版
16日	哈利·波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	EA	动作射击	美版
23日	腐尸之屋	Splatterhouse	NBGI	动作	美版
25日	怒首领蜂大复活	怒首领蜂大复活	Cave	射击	日版
30日	魔神之地	Majin And The Forsaken Kingdom	NBGI	动作	美版
2010年12月					
7日	电子争霸战 进化	TRON：Evolution	Disney	动作冒险	美版
16日	最终幻想XIII 国际版	ファイナルファンタジーXIII アルティメットヒッツ インターナショナル	Square Enix	角色扮演	日版
16日	高达无双3	ガンダム无双3	NBGI	动作	日版
22日	电脑战机 势力	电脑战机バーチャロン フォース	SEGA	动作	日版
30日	梦幻俱乐部 Zero	Dream Club Zero	D3 Publisher	文字冒险	日版
2011年1月					
13日	阿尔卡那之心3	Arcana Heart 3	Arc System Works	格斗	日版
15日	无限试驾2	Test Drive Unlimited 2	Atari	竞速	美版
25日	死亡空间2	Dead Space 2	EA	主视角射击	美版
2011年2月					
1日	上旋高手4	Top Spin 4	2K Sports	体育	美版
9日	入口2	Portal 2	Valve	主视角射击	美版
22日	子弹风暴	Bulletstorm	EA	主视角射击	美版
27日	疯狂境地	Gun Loco	Square Enix	动作射击	美版
2011年3月					
8日	龙之世纪II	Dragon Age II	EA	角色扮演	美版
22日	孤岛危机2	Crysis 2	EA	主视角射击	美版
2011年9月					
15日	狂暴	Rage	Bethesda	主视角射击	欧版

ISBN 978-7-89476-523-9



本手册随盘附赠不能单独销售

Xbox360专辑光盘定价：28元